GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年8月下
定价9.80元



彻底攻略
梦幻骑士6
超级机器人大战OG
学园的炼金术士/赛尔达传说 幻影沙漏

新作大丰收
全明星大乱斗X
雇佣兵2火光冲天
炽焰帝国·末日之环



典藏月历海报
马里奥聚会8

强作冲击
巴洛克/变形金刚
大金刚·喷射木桶
特别附录：大金刚历史回顾

超猛特稿
游戏迷的究极选择
MAKE YOUR STYLE
真·风神制作

丰富专栏
解构恐惧/猎狐犬基地/战国英杰传
鬼武者·觉醒/寂静岭/F先生的口袋

DVD
80分钟满载
次世代攻略
霸王 X360/变形金刚 X360
大金刚·喷射木桶 Wii
幕后直击
使命召唤4 制作人专访
变形金刚 制作人专访

ISSN 1006-5032
16 >
9 771006 503000


7月20日
全国上市
总84期
2007年14期
5.8元
超值定价
POCKET GAMER
电子天下
零售价5.80元
2007年14期 Vol.84
掌机迷
热门专栏
PSP绝对热门
NDS的生活应援
FF双周刊/狩人营地
勇者斗恶龙王国
口袋妖怪之父
洛克人20周年纪念
E3特报
新作评测团
钢铁地平线
大人的女性内涵鉴定
玉兔追月DS
捉猴 猴猴大作战
新世纪福音战士 机密
料理鼠王
超爆攻略
回忆之日
小机器人Chibi-Robo!
家庭教师REBORN
川之垂钓
哈里波特与凤凰社
鉴识官2
塞尔达系列回顾
在回忆中觉醒
ISSN 1672-8866
E3最速彻底报道
攻略全部游戏
热门一网打尽
STEEL HORIZON
RATATOUILLE
(rat-a-too-ee)
Nintendo
NINTENDO DS
KONAMI
FROM SOFTWARE



7月1日
震撼上市

二度冲击

25款最新PSP游戏彻底收录
20款经典大作热情奉献
更多精彩PSP用程序软件完全释放

超值定价
19.80
元

4张DVD＋48页豪华别册


第二版
上市热卖中
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
493只口袋妖怪
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价
29.80元
邮购免邮资
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180 邮编：100011
邮购请注明“口袋图鉴” 邮资免取
口袋迷
荣誉出品


口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
1000种以上收录
口袋迷
口袋周边中最人气的系列玩具
1996-2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中 全面接受邮购
火热接受邮购!!
邮购请注明“口袋玩具” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮编：100011 电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资


把PSP玩的溜溜转
PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！
PSP终极奥技
由浅入深讲解
PSP全部玩法
无保留攻略
DVD-ROM
PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送！
书内介绍全部实用软件彻底大收录！
第四刷
桃红版全国上市
第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击！
超值定价19.80元
第四刷 火热接受邮购中
黄版
蓝版
绿版


6月20日
即将上市
定价9.80元
卷头特辑
TOYBIZ拯救了蜘蛛侠
另类收藏 五月人形
夏亚专用扎古2.0改造做例
YAMATO VF-1J一条机重制作
KERORO军曹ROBOT MK-II
MA.k25周年横山宏个展
EX 斗狼制作实例
装甲骑兵系列模型始动
S.I.C.VOL.38人造人间01和子母机车
超合金魂 珍宝3回顾
枪神 内藤泰弘的枪x山口胜久的体
TOYS
酷玩意
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2007年8月下

旬刊 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「梦幻骑士6」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来、李玲 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



CAPCOM近日要公开一款2D格斗游戏，着实吊起了人们的胃口。

2007下半年日本厂商财政预测

近日，日本主要的大型游戏制作公司的上一财政年度决算（从2006年4月1日至2007年3月31日为止）陆续发表了。决算根据各家公司在这一年间的经营状况，以详细数字的形式罗列出来。这次除了整理出来各家公司的业绩之外，诸多日本业内人士还放出了对2007年下半年经营状况的大胆预测。以下就让我们一起来看一下日本游戏业界的现状，看看未来的游戏界将会有怎样的变化吧。

任天堂"晴空万里"

在上一财政年度，任天堂的市场再一次向其顶峰时期疯狂扩张。这种跳跃式的市场扩张就因为NDS的持续热销。因此，任天堂的营业额增长得也非常顺利。任天堂的营业额为9665亿日元，马上就要成为超过1兆日元的游戏公司了。野村证券金融经济研究所的樱井雄太先生曾用"晴空万里"来形容任天堂当时的状况，此外还说过"海外的产品也同样在增长，也许突破1兆大关不是什么梦想"这样让人放心的话。那么，NDS的顺利销售到底有多大的影响呢？三菱UFJ证券的村上宏俊先生说了一句非常冷静的话："我总是觉得只有任天堂一家是胜利者，但是还有SE和HUDSON等公司从中受益"。SE因为发售《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《最终幻想III》时的顺利销售，公司收益也是自合并以来的最高点。HUDSON通过发售21款NDS软件，提高游戏部门的稳定收入的同时也使公司收益大大增加。

看到CAPCOM潜力的一年

几乎所有游戏制作公司的收益都在这一年中有所增加，村上先生特别提到了CAPCOM。CAPCOM制作的《勇闯尸城》和《失落的星球》在海外成为畅销软件，此外《怪物猎人 便携式 2nd》也成为了引发PSP销售热潮的游戏。公司推出软件时也确保，"制作在全世界范围内都会受欢迎的软件"。卡普空独立自主开发新的游戏引擎，积极构建网络平台，而且也掌握了面向海外销售游戏的策略。

真正的主角是……

索尼集团因为游戏部门发售PS3，虽然收益有所增加，但是主机的销售价是"战略价格"，所以销售出现了2323亿日元的赤字。索尼为了PS3的销售正陷入一场苦战中，实际上是因为光荣公司本打算在PS3发售时首先销售的主力软件延期，导致PS3主机的销售迟缓下来。对于目前销售缓慢的PS3，樱井先生大胆地预测了一下它的降价时间，"最早应该在7月份的E3上发表"。实际上在海外，PS2要比新的次世代主机销售的情况好。各个游戏制作公司也正在考虑在哪个平台上开发软件。任天堂主机销售顺利也只是在目前，各家软件制作公司觉得目前主机平台的市场还不明朗。混乱的新次世代主机的市场将在今年达到顶峰。

上财年说明及未来计划

CAPCOM：公司因为《勇闯尸城》和《失落的星球》在世界范围内的销售，以及PSP软件《怪物猎人 便携式 2nd》达到百万发行量的影响，带动了公司整体的效益。面向Xbox360、PS3及PC共有的开发引擎"MT构架"的开发工作已经全面展开，同时积极推进网络平台的运作。公司已经设立专门为Wii和NDS制作游戏的部门，已经预定为Wii开发6款，为NDS开发14款游戏。

光荣：发售PS2软件《大蛇无双》，PS3软件《高达无双》。但是有一款软件延期至2008年发售，因此公司收益受到影响。下半年预定发售一款面向全家用机平台及掌机平台的软件，以及预定向海外发售一款日本国内畅销的游戏。现在公司正在积极展开面向海外的PC网络游戏业务，同时也开始了在日本国内运作《三国志Online》。相信不久公司就会得到相应收益。

KONAMI：因为KONAMI开展的多项业务都在顺利发展中，销售额也达公司最高的记录。游戏方面，《胜利十一人》系列在全球的销售量已达到847万份。积极开始以内容为中心的商业模式。开发制作《随身瑜珈》等面向NDS的软件，公司也正在积极收集各个平台的特点和优势，为更进一步的发展做准备。

史・艾：国内方面，发售的NDS软件《勇者斗恶龙 怪兽篇》发行达141万份。海外方面由于在PS2上发行的《最终幻想XII》和《国王之心II》等软件热销，因此游戏部门的收益大大增加。经常费利润也达到公司史上最高。预定在NintendoDS上发售《勇者斗恶龙IX 星空守护者》，在新旧次世代主机交接时把主要精力集中在便携式掌机身上，因此无法预计公司收益是否会大幅增长。海外方面，积极扩大销售范围和市场，同时发展对应的网络平台。在美国和本国日本同时发售《最后的遗迹》，发展公司全球化的战略。同时正在研究开发最新的网络游戏大作。

SEGA SAMMY：家用机方面，PS2用软件《龙如》系列和NDS用软件《时尚魔女》的热销，因此公司收益得到增加。利润方面，因为相应增加了开发的费用，因此和去年持平。为了增加公司的稳定收益，积极开展世界范围内网络平台构建的战略计划。预定发售NDS软件26款、Wii软件23款、Xbox360软件20款、PS3软件19款、PSP软件14款和PS2软件9款。

索尼：硬件方面由于PS3的发售有所增加，软件方面由于PS2用软件开始减少也受影响。由于以战略性的价格销售PS3，因此导致公司整体的收益减少。PS3正式发售后，可以预见公司收益增加。关于PS3，公司始终会保证游戏软件发售的步骤，同时削减硬件制造成本，改善目前的收益减少状况。但是因为制作成本和销售价格之间的差距，因此在下一个财政年度很有可能继续出现赤字。

任天堂：现在公司已经创造了拥有23款百万发行量游戏软件的记录。NDS方面，公司把之前的"每家一台"目标升级成"每人一台"。Wii方面，公司将不仅只是制作软件而是普及Wii频道，希望可以使新主机改变当前日本国民的生活习惯。根据现在的数据，NDS在全世界的销售量已经突破2200万台，Wii的销售量达到1400万台，公司在下一财政年度的销售额目标也被定为1兆1400亿日元。

BANDAI NAMCO：游戏软件方面，由于面向NDS和PSP的市场持续扩大和PS2市场收缩的影响，公司收益减少。为NDS开发小型简单的游戏软件，利用Wii的体感系统设计新的游戏。PS3和Xbox360方面，公司将会在积蓄制作经验的同时提高软件制作效率，目标是利用新的网络平台展开新的业务。

2007下半年日本市场的关键词

硬件

NDS现在仍然是最畅销的掌机，至于其在海外的销售到底如何，这才是营销的关键。由于《怪物猎人 便携式 2nd》的热销影响，PSP的销售也被带动了。家用机方面，Xbox360在欧美很受欢迎，Wii则不光是在日本，在北美地区也成为了畅销货。关于PS3，村上先生作了"2007年末的商战是其重新振作的机会"这样的分析。新次世代主机的普及从现在才正式开始。

软件

所有软件公司的目标都已揭晓，就是对应游戏的网络平台和销售的对象变为全球市场。PS3和Xbox360的网络计划都是以PC为目标发展，其中的CAPCOM和SE已经在构建大规模的网络平台，此外其他公司也都在积极组建或者参与到网络大潮中。但是樱井先生说："那些制作公司也许是为了保险起见才会这么做的，因为他们现在不也正是在全力以赴地为NDS开发软件吗？"。

业界

SE是首家在合并后崭露头角的公司。村上先生谈到"日本公司在面向海外推出游戏的时候，在次世代主机普及时将会出现合并的可能"。考虑到"海外的口味"，日本的制作公司就不得不考虑到PC游戏了。而且卡普空和光荣这样的公司本来就把PC游戏放到重要的位置。

2007年上半年各厂商财政收支状况

公司	销售额	销售利润	纯利润
CAPCOM	745亿4200万日元（增长6.1%）	96亿200万日元（增长45.9%）	58亿5200万日元（减少15.7%）
光荣	243亿5900万日元（减少7.1%）	53亿5100万日元（减少30.8%）	51亿6600万日元（减少29.6%）
KONAMI	2802亿7900万日元（增长6.9%）	281亿4500万日元（增长1034.4%）	162亿1100万日元（减少29.5%）
史・艾	1634亿7200万日元（增长31.3%）	259亿1600万日元（增长67.5%）	116亿1900万日元（减少32%）
SEGA SAMMY	5282亿3800万日元（减少4.5%）	765亿3000万日元（增长35.8%）	434亿5600万日元（减少34.4%）
索尼	8兆2956亿9500万日元（增长10.5%）	717亿5000万日元（减少68.3%）	1263亿2800万日元（增长2.2%）
任天堂	9665亿3400万日元（增长89.8%）	2260亿2400万日元（增长150.2%）	1742亿9000万日元（增长77.2%）
BANDAI NAMCO	4591亿3200万日元（增长1.8%）	422亿2400万日元（增长18.4%）	242亿5200万日元（增长71.4%）

游戏的本质是乐趣

——叶伟的趣味帝国





↑本作在诸多的网络游戏中确实有着自己独立的风格，相信喜欢这种风格的玩家肯定很多。

在科技飞速发展的今天，用一日千里来形容科技的发展速度虽然有点过，但是三天不见换新颜却是毫不为过的。而在游戏行业这个对于科技需求高度集中的行业，这点体现得尤为明显。所有的尖端技术都汇集在这里，为的是给我们广大游戏玩家带来更加逼真漂亮的画面、更加悦耳动听的音效、更加玄妙复杂的操作、更加博大精深的系统。画面、音效、操作、系统等等这些一切都是我们所需要的。但却都不是我们最需要的。游戏发展到今天，抛开这些漂亮的外衣、靓丽的声光，游戏还剩下什么?那一直被我们选择性遗忘的本质是什么？不要忘记了，游戏的本质是乐趣。这一点上，无论科技如何先进、时间如何推移、取向如何改变，本质是经久不变的。没错，进入你的心一起来寻找被你所遗弃的乐趣。欢迎来到纸片儿们的趣味帝国。

由纸片构成的趣味帝国

一张白纸能够做什么？可以拿来画画、剪纸、折飞机……那你有没有想过，一张白纸还可以化作射击游戏的主角。是那些血腥、杀戮、沉重、压抑的射击游戏吗？不是的，这里只有趣味、可爱、简单和创意。以纸片作为主角的《纸客帝国》，这是一个完全不同于你以往所玩过的射击游戏的世界。在这里你领略到纸片在空间转换上的奇妙、在人物角色设计上的绚丽可爱、在场景关卡上的无比熟悉向头晕say no、在平凡生活中获得武器制作的点滴灵感。与其说《纸客帝国》是一款综合许多先进的科技的游戏，还不如说它是一款最纯朴、最有趣，乐趣无所不在的游戏。



←这个游戏的人物设计都很有趣，也有的是大家比较熟悉的面孔，亲切感十足。

由面到线的趣味延伸

从空间的概念来看，从面到线只是一个小小的转动。但是如果以纸片的角度将它置入到射击游戏当中，又会产生什么样的趣味呢？侧身闪躲子弹、在天空中滑翔、与墙壁和地面的无缝接合，这一切你或许只在《Matrix》里见到过，但是在《Patrix》里的小纸片们同样也可以做到。仅仅只是一个90度的转身，转身之前是一个世界，转身之后却是另一个世界。如何开启这个世界的门？答案很简单，进入纸客帝国的世界，然后按下“E键”。

流行娱乐在此集结

想看《变形金刚》吗？不要着急，国内要11号才上映；想玩《魔兽世界》的资料片吗？不要着急，国内要7月中旬才会提供下载；想知道《火影忍者》什么时候才有个了结？不要着急，新的OVA又要上画了。太多太多的流行娱乐了，什么时候才能一次过全部拥有？进入《纸客帝国》的世界，所有的流行娱乐在此集结。并非简单的克隆，而是以趣味之心将其全新描绘的重制版。相信你会发出这样感叹：“哇，这不就是XXX吗？”不过我们还是要善意地提醒您：“这里不是XXX，这里是《纸客帝国》。”



把昔日经典穿在身上

打开衣柜翻来翻去，无论是外表平静如水、内心闷骚艳丽的天蝎座，还是大大咧咧、对穿着不甚讲究的狮子座，无论是谁都会发出这样的一句感叹：“为什么我的衣服那么少……”不要紧，赶紧来“纸又多超市”大肆扫货吧。6个人物角色共108套服装任君挑选！而在《纸客帝国》里买衣服，并不只是普通逛街买衣服，回家填充衣柜那么简单。特别为许多怀旧经典和时下流行的元素所设计的服装，将满足你的cosplay愿望。为自己的角色穿上代表着昔日记忆的服装，在《纸客帝国》里找寻那段快乐的回忆吧。

平凡处自有乐趣

裁纸刀、胶水、美工刀、水、火……这些看似没有任何联系的事物为什么会同时出现在一起？在回答这个问题之前，我想请你先回答一个问题：“你平常都用什么工具来处理纸张呢？”不必告诉我答案，因为答案就在这里。某位名人曾说过，伟大的事物不因它超凡脱俗而伟大，而是因它平凡且真实。这些简简单单的工具，在《纸客帝国》的平凡处自有它们的乐趣。从平凡处发掘乐趣，无须刻意，因为乐趣本身无所不在。

7月5日，《纸客帝国》的二次封测已经展开。如果你厌倦了杀戮的世界，如果你对反复的机械操作感到疲惫，这里有着最本质的乐趣。推开这扇大门，你会发现游戏原来还可以这样玩。其实，并非游戏又进化到了一种崭新的形态。只是我们一直忽略了它的本质。趣味是游戏带给我们的所有快乐的源泉。我们玩游戏什么第一？不是画面，不是音效，不是操作，不是系统。

游戏，趣味第一。

这是一张你前所未见的纸

——《纸客帝国》制作人叶伟访谈

——纸客帝国中的“纸”和实世界中的纸有什么不一样?

叶■应该说，《Patrix Online》中的纸片来源于生活，但却被赋予了生命。它保留了现实世界中纸片的物理特性，但又具备了主动的行为方式，是玩家在游戏中的自我投影。

——许多射击游戏都只是在一个平面或者是它的纵深进行战斗，而《纸客帝国》中能够跨越面与线之间的空间沟壑的“E键”，它吸引玩家的地方究竟在哪里?

叶■《纸客帝国》最大的一个特点，在于通过改变游戏的材质来改变游戏的进行方式。射击游戏本身的操作和游戏性都是一样的，如果要做一款不一样的射击游戏，就要想办法去改变操作，那么配合这个理念我们就想出了一个特殊功能键“E”，其实说这个是连接2D和3D之间的沟通点，不如说是游戏的核心游戏性。“E”键是一个在各种状态下切换角色点面状况的东西，合理地使用它可以让玩家达到最大的效果。也就是说，我们试图在普通的“瞄准/射击”以外，再增加一个有一定深度的玩法，而这个玩法是《纸客帝国》所独有的。这可能是最能够吸引玩家的地方了。

——许多大家司空见惯的日常生活用品在《纸客帝国》里摇身一变，成为了趣味十足的特殊武器。这些新奇有趣的灵感与点子是从何而来的呢?

叶■最早在进行游戏策划时，我就一直在考虑如何把纸片的特性发挥到最大。那么如果整个材质改变了，武器方面必然也要有所调整，而这个调整则需要和纸片特性紧密挂钩，因此我做的第一件事就是看自己的写字台上有哪些东西可以对纸片造成比较大的伤害，很快的，胶水、图钉、剪刀、裁纸刀、打火机、香烟等等这些东西就都跃入眼帘，然后再根据其物理特点做分类，一些特殊武器、道具的轮廓就这么产生了。

——我们都知道，叶伟先生之前制作的都是像《幽灵行动》、《战火兄弟连》、《彩虹六号》这一类拟真度很高的一线射击游戏大作，为什么会想到要制作《纸客帝国》这样的游戏呢?

叶■在育碧的时候接触了太多的战争题材游戏，已经有点审美疲劳了。作为开发人员，我一直被告知射击游戏是真实的、要有战争的残酷感和紧张感，我承认以这样的理念所开发出来的《幽灵行动》或者《彩虹六号》是相当真实的作品。但是却过于沉重，沉重到我不太愿意在闲暇时再拿起手柄，而现在的游戏无论是电视游戏还是网络游戏都越来越轻度化。所以，我一直在寻找一些突破口，找到射击游戏和轻松、悠闲感觉的最佳切入点，可以说《纸客帝国》就是这样意识的体现。

应该说从表现形式上来看，《纸客帝国》和《幽灵行动》有很大差距，但在开发经验上倒是有很大的共性。

6月24日

●任天堂近日正式确认赛尔达公主将会在《任天堂明星大乱斗X》游戏中登场，并公布了新游戏场景与画面。（请见本刊详细报道）

●由元气制作的PS3竞速赛车游戏《湾岸竞速》，近日放出了多张新游戏画面。游戏中收录5种不同的竞赛方式，并加入独特的卡片系统，可进行2至4人的联机竞赛，预定7月26日推出。



●日本光荣正式发表PS2版以古典音乐为主题的女性向恋爱养成游戏《金色琴弦2 Encore》，预定9月推出。玩家的目的是解决交响乐团内部的各种问题，并且组成一支交响乐队。同时，与伙伴们在历经种种考验之后，谱出浪漫的恋爱历程。本作预定9月推出。

6月26日

●由NBGI制作的PS3光枪射击游戏《化解危机4》，其官方网站于日前正式开张，并放出新游戏画面与游戏模式信息。（请见本刊详细报道）

●NBGI宣布将首次于NDS上推出由当红动漫画作品《海贼王》所改编的对战动作游戏《航海王 灵魂档位》。本作是款大乱斗类型的对战动作游戏，采用3D绘图，游戏中玩家将操作来自原作的众多角色，进行激烈的4人大乱斗。该作预定8月30日推出。



●据国外媒体的报道，PSP主机原本的处理芯片运行效率限制，已于最新3.50版系统软件中解除，未来的游戏将能以333MHz全速运作。（请见本刊详细报道）

6月27日

●日本周边制造商GAMETECH于近日推出PS3专用USB手柄转接器，定价1580日元。该产品无须额外设定即可将PS与PS2手柄转接到PS3上使用。

●微软于日前正式开设了Xbox360平台专属的E3 2007特设宣传网站，将通过网络把一连串预定于E3展中展出的Xbox360游戏相关信息呈现在全世界玩家面前。（请见本刊详细报道）

软件 日本专讯 大乱斗X公布新角色 赛尔达公主隆重登场

本刊讯　由任天堂制作的Wii对战动作游戏《任天堂明星大乱斗X》，近日正式确认赛尔达公主将会在游戏中登场，并公布了新游戏场景与画面。

《任天堂明星大乱斗X》是集合众多任天堂知名游戏作品的角色所构成的任天堂大乱斗游戏系列新作。游戏继承系列作品的基本系统，玩家所操作的角色除了各自的攻击招式与必杀技之外，还可以使用对战舞台中散落的道具来强化战力。只要捡起并出道具，便会随机出现口袋妖怪帮助玩家进行战斗，游戏中将会有新登场的口袋妖怪出现。目前已确认将于游戏中登场的角色包括马里奥、林克、卡比、皮卡丘、FOX、萨姆斯与赛尔达公主这7名系列原有角色，以及比特与瓦里奥这2名新登场角色。

本次所公布的赛尔达公主，在NGC版的前一作《任天堂明星大乱斗DX》中就有登场，而本作中也沿用了她在上一代的基本造型，其技能是可以用魔法来强化体术作战。另外，本次也公布了以《星战火狐》宇宙飞船为对战舞台的新场景。

→赛尔达公主的装扮比NGC版更为复杂细致，但大体的造型并没有改变。



←本作的招式较上一代略有变化，似乎公主的动作更为优雅。

软件 日本专讯 化解危机4画面放出 原创模式首次公开

本刊讯　由NBGI制作的PS3光枪射击游戏《化解危机4》，其官方网站于日前正式开张，并放出新游戏画面与游戏模式信息。

《化解危机4》是以街机原作为基础，以硬件性能的提升强化重制。画面提升为720p高分辨率宽屏显示，并维持每秒60帧的流畅度，人物与场景的构成更为细致，还加入了新一代3D绘图效果，以及5.1声道环绕音效。本作



主要由“街机”与“完全任务”两大模式所构成。街机模式就是完全移植，玩家扮演国际情报组织“V.S.S.E.”特务人员，为了阻止欧洲恐怖组织“W.O.L.F.”取得秘密武器，于是投入与武装恐怖分子以及虫型生物兵器的激烈战斗。完全任务模式则是家用版新增的原创模式，由在街机版中担任支持任务的威廉担任主角，并采用独特的“GUNCON FPS”操控，通过光枪进行第一人称射击的玩法，体验在本篇故事背后的剧情。



←这个游戏由于是移植作品，所以画面的提高有限。

搭配游戏的光线枪“GUNCON3”将随游戏同步推出，采用新一代感测技术，可配合任何屏幕。它还配置有6个按钮与2个模拟摇杆，可提供更为多样化的操作。

特报 美国专讯 CPU运行限制解除 PSP即将全速发动

本刊讯　据国外媒体的报道，PSP主机原本的处理芯片运行效率限制，已于最新3.50版系统软件中解除，未来的游戏将能以333MHz全速运作。

SCEA先前曾于GDC 2005的研讨会上透露，PSP主机的处理芯片运行效率最高虽然可达333MHz，不过因为考虑到耗电量的问题，因此实际运行效率受到限制。由于PSP处理芯片是采取整合设计，将CPU、GPU、eDRAM与外部内存控制器整合于单一芯片中，并以同步方式运行，因此整体机能与内存频宽都会连带受到限制。先前PSP的游戏只允许以266MHz运行，大部分游戏甚至只用到222MHz，只有近期推出的游戏，如2月在北美地区推出的《拉切特与克拉克5》等，是以266MHz运行，只相当于硬件规格上限的66～80%，未能充分发挥。



↑全部机能到底会有怎样的表现呢？

SCEA方面证实，此一限制已于日前放出的PSP 3.50版系统软件中解除，因此未来的PSP游戏将允许以硬件规格上限的333MHz运行，增加两成的处理机能。原有的PSP游戏仍旧会以开发时所设定的频率为基准，耗电量并不受到限制解除的影响，只有开发中的PSP新作能从中获益，提供更佳的声光效果。

特报 美国专讯 微软特设网站开张 E3详细信息公布

本刊讯　微软于日前正式开设了Xbox360平台专属的E3 2007特设宣传网站，将通过网络把一连串预定于E3展中展出的Xbox360游戏相关信息呈现在全世界玩家面前。



该网站列出了一系列微软推荐的E3必看游戏名单，包括：《光环3》、《光环战争》、《Bio Shock》、《Tom Clancy's End War》、《Mercenaries》、《Kaneand Lynch: Dead Men》、《Mass Effect》、《皇牌空战6》、《All-Pro Football 2K8》、《勒颈》、《VR战士5》等等。

该网站还将通过博客与现场报道的方式，让玩家了解今年首次改变形态举办的E3展全貌，同时提供“Xbox.com遥控器”服务，官方将设置专属的Gametag帐号，让玩家通过Xbox Live、LIVE Messenger等方式提出请求，官方将会尽力提供完整的资料。另外，微软还将延续先前E3与TGS的模式，通过Xbox Live举办“E3 Xbox Live Bringing It Home”活动，让无法亲自参与E3展出活动的玩家们通过Xbox Live卖场下载最新的高分辨率游戏预告影片与试玩版等内容，同步获得最新的游戏信息。

微软预定于E3展前的7月10日晚间8:30在圣塔摩尼卡高中举办E3展前发表会，并于7月11～13日的E3展中展出众多游戏新作。

业界的声音

——制作人的游戏喜好

前段时间，我们能够听到最多的，就是关于次世代主机间的争论。而最近这些争论虽然没有完全消失，但感觉激烈程度已经没有之前那么厉害了。可能是因为PS3现在已经明显陷入了窘境，需要等待时机再图大计，而360和Wii之间并行不悖，没有直接的利益冲突。所以这段时间反而显得安静了不少。那么我们的看点是什么呢？本期我们特别为大家搜集了各个知名制作人在游戏方面的爱好，从硬件到游戏，乃至其中的人物，无所不包。以下就让我们看个究竟吧。



我们是靠实力来赢得支持的

“微软过于依赖第三方，而任天堂太执着于本社作品，我们则是不偏不倚，刚刚好。与其他对手相比，我们确保作品独占的手法大不相同。我们的独占不是买来的，我们不会向开发商提供财政支持，我们不会向某人行贿以获取独占。我们主要靠实力来说服第三方，在我们的主机上能开发出更好的作品，如果专注于我们的平台，你最终将更为成功。我们会与游戏厂商在技术层面、行销层面共同合作，但仅此而已，这就是厂商说服自己要选我们的主要原因。”

——SCEA总裁Jack Tretton在接受采访时表明索尼不屑于靠贿赂为PS3赢得独占作品。至于复杂的PS3开发体系，Tretton表示说索尼正致力于让开发群体掌握第一手资源，索尼破天荒地向第三方厂商公布了一系列本来由本社持有的开发工具，希望以此来刺激第三方为PS3开发新作。不过真想要拉拢厂商的话，光有优惠的政策还不行，硬件的普及至关重要。



PS3将在圣诞节迎来销售高峰

“说实在的，我觉得PS3成了媒体的出气筒，每个人都在集中火力攻击它，只是因为索尼在此领域称霸多年。我想这是人的劣根性在作怪，总想把冠军拉下马，闹得索尼被负面新闻缠身……我呼吁大家不要这么急着去看索尼的笑话，搞不好连我们也会被波及到，因为《抵抗 人类没落之日》是PS3的独占作品。事实上索尼的PS3卖得很好，预计在圣诞节会迎来销售的高峰，玩家届时能体验到各类不同题材的作品，当中的顶尖大作必定会有我们全新的《拉切特与克拉克》。现在《抵抗 人类没落之日》仍是PS3平台上的销量冠军，我们从它身上所学到的一切东西都被应用在下面的新作当中。从视觉效果和游戏内容来说，新作的风头一定会盖过从前”

——Insomniac游戏公司首席执行官Ted Price近日公开为PS3鸣不平。说到《拉切特与克拉克》的新作，Ted Price确认此作可能是公司有史以来最大的制作，开发进程正处于收尾阶段。制作团队从《抵抗》的制作过程中学到了很多有关PS3的开发技巧，会在新作中把它们发扬光大。但他所谓的“圣诞节销售高峰”，不知道其根据是什么？希望不是为了自身利益的信口胡说。



Wii可能会在今后失去光彩

“从现在到未来的两年或是五年、甚至是十年，游戏的开发者们还能从Wii的手柄上挖掘出多少有创意的东西？当开发者们开始从360上得到越来越多的利益，越来越熟悉PS3的开发环境之后，Wii可能在一两年里就会慢慢失去现在的光彩。不过，世嘉从一开始就支持Wii，并且也将始终不渝地坚持下去，因为我们和任天堂是亲密的伙伴，这不是什么秘密。任天堂在市场营销和市场拓展方面做得十分出色，整个业界都有权力也有义务去开发和利用Wii的无限可能性。如果我们没有真正认识到Wii的潜力，就会错失一个开拓创新的机会。创新不仅仅是任天堂的责任，也是世嘉以及其他所有开发商、出版商的责任。”

——世嘉北美分公司的市场部高级副总裁Scott Steinberg在接受访谈时发表了以上近乎矛盾的言论。在各大厂商纷纷表示支持Wii的时候，他却对Wii的持久力提出了怀疑。不过因为世嘉和任天堂的关系非常密切，因此他又表示将会继续支持Wii。大概这些业内人士也没真正弄清楚现在到底应该支持谁，以至于只能依照目前的情况做出判断。

知名制作人的游戏选择——

在适合的平台上开发游戏

“从制作人的角度来说，我觉得适合游戏制作人的硬件是画面已经达到非常逼真的Xbox360，此外是Wii。而从商业角度来说，还是在销售量最高的平台上制作游戏最好。这样不但可以使更多的玩家玩到游戏作品，而且还能保证公司的收益。但是，现在还不知道哪台主机会在全球市场上获得最终胜利，所以下结论为时过早。我个人想要制作符合任天堂开发理念的游戏，我觉得利用Wii的体感系统可以制作出无数充满创意的作品。“在最适合开发游戏的平台上开发游戏”是我的真心话。”

——三上真司，目前正在组建Straight Story有限公司。已经开始制作《Biology》等软件。

应该给Wii开发对应的作品

“我对于和手柄同时销售的《Wii的初体验》不太满意，如果让我直说的话，我觉得《Wii Sports》更好。如果为Wii开发软件的话，就应该专心研究真正适合这些手柄的作品。使用Wii的手柄游戏时，不需要考虑电线的问题，可以随意摇晃或者旋转的这种感觉很好。《Wii Sports》里我最常玩的就是网球。”

——冈本吉起，游戏共和国公司董事长兼CEO。

我是WE系列的忠实玩家

“我的游戏的时间几乎都是在玩《胜利十一人》，玩《胜利十一人》的时间要长于《创造球会》。我喜欢足球游戏，几乎这两个系列的作品我都已经买了。但是，没有充足的时间来玩让我很苦恼。”

——日野晃博，Level 5公司董事长。代表作是《雷顿教授与不可思议的小镇》等。

游戏能带给我丰富的知识

“我以前一直觉得草药是涂抹在伤口上的东西。原以为草药就是使用研磨棒研磨，然后敷在伤口上，再缠上纱布，最后小心地保护起来之类的东西。之前我一直错误地理解了草药，在我知道了草药是吃下去的时候，还是从《不可思议的迷宫》中学来的。”

——樱井政博，正在制作游戏《任天堂明星大乱斗X》。

我喜欢技巧派的肯（Ken）

“我喜欢《街霸》里面的肯！根据游戏里面的背景设定，隆是一招一式都认认真真的实力派，肯是拥有多种招式的技巧派。当时为了调整每个角色的招式真是费了大量时间。像是肯这种技巧派的角色就是从那时出现的。对于招式华丽丰富的角色，我们就会把他设计成技巧型角色。实际上是，我觉得隆的招式过于霸道，因此我才喜欢肯的。”

——船水纪孝，Crafts&Meister公司董事/执行管理。

一定要保留游戏的记录

“我是保留游戏资料派……我会保留下所有的游戏通关资料。因为游戏已经通关，而且上面记载了消灭敌人的数量和得到的勋章等东西。有的时候在游戏打到一半的时候需要工作，这时就有必要保存资料。但是，当我再次开始游戏的时候，常常找不到保存了游戏资料的记忆卡。有的时候是放在公司，然后偶然找到使用时发现资料已经被删除了。让我记忆深刻的是，《任天堂明星大乱斗》的资料就数次被别人删除了。包括里面《BLOOD+》的个人设定也都不见了。但是这些人都是热心工作的制作同事，所以还没法抱怨！”

——须田刚一，Grasshopper Manufacture公司职员。现在每天都在为了《NO MORE HEROES》的开发而奔忙。



横着放置游戏机最安全

“竖放游戏机有危险！……其实我喜欢竖放。因为这么放置感觉非常漂亮。虽然我喜欢这种方式，但是在家里有几个禁止的理由。最大的原因就是我家的猫首先会推倒竖放的游戏机。而且我最惨的一次经历是，喝醉酒从外面回来，碰倒游戏机后也没有发觉，直接睡着了。等我早上起来的时候，发现游戏机已经被我踩坏了。”

——名越稔洋，世嘉股份公司创意总监。制作《龙如》等游戏。

6月28日

●NBGI宣布将推出由YUKE'S开发、改编自老牌动画作品的PS2动作游戏《装甲骑兵 波德姆兹》，预定今年秋季发售。（请见本刊详细报道）



●SCE于6月28日放出了PS3 1.82版系统软件的更新，加入H.264/MPEG-4 AVC High Profile格式的影片文件播放，并改善了PS、PS2游戏的兼容性。

●美国任天堂于近日公布了Wii专属下载游戏的创作发售服务“Wii Ware”，让游戏厂商可以制作Wii专属的下载游戏，通过任天堂所经营的Wii购物频道进行发售。

6月30日

●由NBGI制作的Wii体感动作游戏《灵魂能力 传奇》，近日连续放出一系列游戏画面与登场角色介绍。（请见本刊详细报道）

●SCE于6月29日放出了PSP 3.51版系统软件。本次的更新主要是修正因为安全性漏洞所引起的问题，也就是为了防止软件降级，除此之外并未有其它功能的变更点。

●日本KOEI宣布，PS3动作游戏《剑刃风暴 百年战争》将推出PS3主机同捆包“剑刃风暴 百年战争 with PLAYSTATION3”。该同捆包定价64980日元，较单独购买便宜3010日元，并可额外获得单独购买游戏时所没有的配乐CD。



7月1日

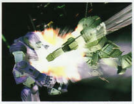
●日本KOEI宣布，Wii战国动作游戏《战国无双》系列新作，现正式定名为《战国无双KATANA》。本作预定于9月推出，官方网站已于近日开张。（请见本刊详细报道）

●Rockstar的官方网站于近日放出了《横行霸道4》的第二批游戏宣传影片。该作预定10月于PS3、Xbox360上跨平台推出。（请见本刊详细报道）



软件 日本专讯 动画改编作品再袭 装甲骑兵登陆PS2

本刊讯 NBGI宣布将推出由YUKE'S开发、改编自老牌动画作品的PS2动作游戏《装甲骑兵 波德姆兹》，预定今年秋季发售。



↑以机器人战斗为题材的作品很适合改编成游戏。

《装甲骑兵 波德姆兹》是1983年在日本播映的卡通动画作品，由高桥良辅执导，以充满军事风格设定的机器人战斗为主题，叙述亚斯特拉纽斯银河两大阵营的百年战争。两阵营在战争中使用高约4米的人型战斗机器人进行作战，不过由于AT的设计着重生产性，装甲脆弱、安全性差，因此驾驶员生还率极低。主角齐力可·裘比是基尔加美斯军的士兵，具备过人的战斗力，在一次袭击我方基地的诡异作战中，因为遇到基尔加美斯军最高机密的女性型素体菲雅娜而遭到追杀，被迫展开流浪星际间的逃亡生涯，并追寻自己失落的身世之谜与隐藏在战争背后的谜团。

本次预定推出的《装甲骑兵 波德姆兹》，改编自24年前播映的初代作，类型为动作射击游戏，玩家将扮演齐力可，依照原作剧情驾驶AT或以肉身进行作战任务。战斗中可随时舍弃破损的AT，换乘其它敌我方AT，或下AT以肉身使用枪炮战斗。本作预定今年秋季推出，价格未定。



←当主角不乘坐机体时，他的战斗力会发生变化，但不一定是削弱。

软件 日本专讯 Wii版战国无双公开 全方位模拟真实战场

本刊讯 日本KOEI宣布，Wii战国动作游戏《战国无双》系列新作，现正式定名为《战国无双KATANA》，预定于9月推出，官方网站已于近日开张。



《战国无双KATANA》以《战国无双》初代为基础所制作，玩家将通过Wii的手柄来操作众多战国武将，在战场上进行激烈的厮杀。游戏将以Wii的动态感应来提供直观的操控，像是挥动Wii的遥控器手柄来发动蓄力攻击，挥动双截棍手柄来发动无双奥义等，对抗蜂涌而至的敌兵，享受一骑当千的爽快感。

除了攻击之外，游戏中还加入许多Wii原创的操控方式，像是挥动双手控制器来模拟奔跑动作的“疾走”、以弓箭或火枪来射击远方敌人的“狙击”、以Wii遥控器手柄充当马鞭来控制马的“骑乘”等，众多因不同状况而生的多样化操控方式，让玩家乐在其中。

本作继承了《无双》系列的传统，收录有角色成长、武器与道具收集等特色的深入钻研要素，以及丰富的模式。本作预定9月20日推出，定价5980日元。

软件 美国专讯 GTA4第二批影片放出 豪华版包装首次公开

本刊讯 Rockstar的官方网站于近日放出了《横行霸道4》的第二批游戏宣传影片。该作预定10月于PS3、Xbox360上跨平台推出。

《横行霸道4》的游戏场景回归到系列原点的自由市（以纽约市为蓝本），玩家将扮演出身东欧的男主角尼可·贝利克（Niko Bellic）。曾经杀过人、从事过走私与贩卖人口的他，为了追求更好的生活，而在堂兄罗曼（Roman）的怂恿与谎言蒙蔽下，来到了自由市。首批宣传影片是以自由市场景的展示为主，尼可仅在片尾短暂现身。本次新放出的第二批宣传影片则是以尼可的演出为主，包括剧情对话、漫步街头、警匪对峙、飞车追逐等场面，玩家将可见识到尼可生动的表情演出，并对游戏的整体表现有更具体的认识。



宣传影片所有画面都是撷取自实际运算，采用Rockstar自行开发的次世代游戏引擎“R.A.G.E.”制作，提供前所未有的真实性与互动性。

《横行霸道4》预定10月中旬在欧洲与北美地区同步推出Xbox360和PS3版，一般版定价59.99美元，并将推出包含特别包装版游戏、美术设定画集、原声配乐CD、Rockstar特制保险箱与特制旅行提包等额外内容的特别版，定价89.99美元。

软件 日本专讯 灵魂能力消息频出 类型变更看点满载

本刊讯 由NBGI制作的Wii动作游戏《灵魂能力 传奇》，近日连续放出一系列游戏画面与角色介绍。

《灵魂能力 系列》目前全球累计销售套数达940万套，本次则是系列从未曾尝试过的第三人称动作类型。游戏以首作前两代之间的时空为背景，玩家将操作众多熟悉的登场角色，在3D游戏舞台中进行刀剑战斗。游戏的操控将发挥Wii独特的动态感应，以纵横挥动Wii手柄的方式来对应游戏角色的纵横斩攻击，并可施展各式必杀技。目前已知将会在游戏中登场的玩家角色包括希格飞、多喜、御剑平四郎、艾薇等人。不同于以往一对一的对战格斗，在本游戏中将可以进行双人合作过关。



单人游戏时玩家将挑选2名角色，战斗中视需要随时切换；双人游戏时则由2名玩家操作各自的角色。

本作中还加入了神秘的16岁少年伊斯卡，他接受神圣罗马帝国皇帝之命与希格飞一同旅行，将提供玩家各种关于“刀魂碎片”的情报。本作预定今年冬季推出，价格未定。



←御剑平四郎在本作中应当是比较好用的角色，因为他的招式中规中矩，而且威力巨大。

软件 日本专讯 动漫改编络绎不绝 凉宫春日登场PS2

本刊讯　BANRESTO近日宣布将推出改编自知名轻小说与卡通动画作品《凉宫春日》系列的PS2冒险游戏《凉宫春日的困惑》，预定2008年1月推出。



《凉宫春日的困惑》类型为冒险游戏，故事叙述为了满足春日突发奇想的游戏制作构想，身为SOS团中唯一正常人的阿虚将面对如山的杂务与无穷的要求。游戏将以阿虚的观点展开，游戏中玩家可自由操作阿虚的视点，例如在与春日对话时，可将目光移到朝比奈身上，此时朝比奈的好感度会因为阿虚的不专心而下降，不过依照情况的不同，也可能会出现好感度上升的状况，因此视点的操作将左右游戏的进行。

游戏中的游戏制作将通过工作表的方式来管理，最初是以春日所拟定的大纲为基础，再将美工、摄影、音乐、配音等各部分工作分配给个别团员负责。所能制作出来的游戏是以“超勇者春日”为主角的奇幻角色扮演游戏。本作预定2008年1月推出，价格未定。



←《凉宫春日》系列最近一共公布了三个平台的作品，看来这部动漫还真是魅力巨大啊。

特报 日本专讯 TGS2007概况公开 形象主题正式确定

本刊讯　日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP于7月5日正式确定了“2007年东京电玩展”的举办概要与形象主题，并公布初步参展厂商名单。2007年东京电玩展预定于9月20日～23日于千叶幕张国际展场举办，前2天为业者参观日，后2天为一般参观日。

截至7月5日止，2007年东京电玩展预定展出规模为162家厂商，打破去年的148家纪录。展出共1671个摊位，仅次于去年的1701个。预估到场参观人数18万人，同样仅次于去年的19万人纪录。由于今年是3大主机正式同台竞争的1年，有许多配合新主机的作品将正式投入市场，同时也有多款大作预定要推出。因此作为日本当地商战档期宣传前哨战的东京电玩展，也被期望能聚集比去年更多的参观者。

在国外参展厂商方面，瑞典与泰国首度参展，之外还包括美国、英国、加拿大、澳洲、以色列、韩国、中国等。儿童专区参展厂商共13家，为历届最多。由于今年首次将业者参观日延长为2天，因此原本的“开发套件与中介软件专区”将革新为“产业解决方案专区”，参展厂商也大幅扩增为去年的2倍，达24家之多。



本届东京电玩展的主题为“相连，扩展，世界。”，主图是以粉红底色搭配众人玩乐的剪影，象征聚集全世界玩家并乐在其中的含义。

事件 美国专讯 三红故障超过预期 微软延长360保修

本刊讯　微软近日宣布，有鉴于Xbox360主机发生故障送修的数量超乎预期，例如呈现3红灯闪烁错误讯息等一般硬件故障状况，微软将提供3年的延长保修措施。

微软称，因为Xbox360主机发生故障送修的数量超过可容忍程度，因此对于造成一般硬件故障的潜在原因展开广泛的调查。在发现多个可能造成主机闪3红灯的一般硬件故障原因之后，已针对主机进行改良，同时并强化现有的保修措施。自即日起，所有购入Xbox360主机的消费者，自主机购入当日起3年内，都可以享有针对3红故障的免费维修或更换服务，原有的一般保修则不受影响。所有先前曾付费维修3红故障机的消费者，都可以获得退款。

本次微软并未公布造成3红故障的确切成因，仅表示3红故障并非单一因素造成，虽然经过广泛的测试，但是由于Xbox360主机的构成非常复杂，有超过1700个不同零件与5亿晶体管，有很多种状况会导致一般硬件故障，只不过所呈现的3红讯息相同。本次的保修延长措施将适用于全球的合法360用户。

特报 国内专讯 TECMO盛大联手网游 死或生Online震撼发表

本刊讯　日本TECMO与上海盛大于7月3日共同宣布，将推出以知名3D格斗对战游戏《死或生》为题材的PC网络游戏《死或生Online》。本作是由TECMO网络游戏开发团队“LieVo Studio”以《死或生》的世界观设定为基础，并针对中国网络游戏市场所制作的休闲游戏新作。TECMO将与盛大合作，由盛大提供网络游戏技术开发的支持以及负责中国地区的运营，成为TECMO与SeedC共同发起的“LieVo”网络游戏平台合作厂商之一。



游戏采用原作的“DOA格斗大会”设定为主轴，故事叙述上一届DOA格斗大会因意外发生事故，被迫在决赛之前闭幕。然而，事件的策划人、大会主持者的目的、这些人现在身处何地等谜题都被笼罩在一片谜团之中。现在，激斗狂潮再次卷土重来！

游戏中玩家将操作被称为“KIN”的分身，参加公开定期赛事，或非公开地下赛事等各种形式的格斗比赛。除了独自奋战外，玩家还可以与朋友组成战队来协同作战。各种个人与团体的排名将每天实时更新，让玩家享受真实世界般的存在感。



7月2日

●BANRESTO近日宣布将推出改编自知名轻小说与卡通动画作品《凉宫春日》系列的PS2冒险游戏《凉宫春日的困惑》，预定2008年1月推出。（请见本刊详细报道）

●日本3C制造商Buffalo宣布将推出NDS/Wii/PS3/PSP等主机专用的无线局域网络AP产品。玩家可通过主机内建的AOSS支持功能，以简便的单键设定方式来利用该设备连接上网。该产品预定8月上旬推出，定价8700日元。



●CAPCOM日前预告将推出原创2D对战格斗游戏新作，据称该作将会是《战国BASARA X》。CAPCOM于7月2日设置了神秘新作的预告网站，称睽违3年后将再度推出原创2D对战格斗游戏，不过并未提及内容与名称，仅表示将会于近日内公布。

7月4日

●日本TECMO与上海盛大于7月3日共同宣布，将推出以知名3D格斗对战游戏《死或生》为题材的PC网络游戏《死或生Online》。（请见本刊详细报道）

●日本KOEI宣布，动作游戏《大蛇无双》的Xbox360移植版将于9月13日正式推出。本作的PS2版在日本有着50万出货量的好成绩，而Xbox360版必将会有影音表现的强化。



●NBGI宣布《铁拳6》将于7月初在日本东京与大阪两地举办首次店头公开测试活动。本作预定2007年内推出运营，PS3家用版推出时间未定。

7月6日

●任天堂宣布将推出利用专用摄像头来锻炼脸部肌肉的NDS软件《大人的DS脸部训练》。本作预定8月2日推出，定价4800日元。将同捆附属NDSL专用的摄像头与直立架。



●微软近日宣布，有鉴于Xbox360主机发生故障送修的数量超乎预期，例如呈现3红灯闪烁错误讯息等一般硬件故障状况，微软将提供3年的延长保修措施。（请见本刊详细报道）

●CESA与日经BP于7月5日正式确定了“2007年东京电玩展”的举办概要与形象主题，并公布初步参展厂商名单。（请见本刊详细报道）

四叶草种子一年经营历程公开 神谷三上新作品挑战创意极限

——SEEDS董事长稻叶敦志访谈



稻叶敦志是曾担当过《大神》、《上帝之手》等极富个性游戏的制作人。在解散四叶草公司后，于2006年8月再次宣布成立新的游戏开发公司SEEDS。尽管他迈出了新的一步，但是之后关于稻叶先生的动向再次冻结。近日，稻叶先生终于接收了记者的采访。新建立的公司到底播种的是什么样的种子？以后将会结出什么样的果实？请大家仔细看稻叶先生说了些什么吧。

三上和神谷的新动向

——一年前，您在连续制作了《大神》、《上帝之手》等作品后离开CAPCOM，并建立了新公司SEEDS。过去您有那么多的成就，而现在必须从头做起，在一年后的今天你有什么感觉？

稻叶■第一种感觉就是“已经过去了一年了，真快啊”，而另一种感觉是“才过去一年呀”。这两种感觉看起来好像有些矛盾，可能就是对过去还有一些怀念，但同时又急切地希望新公司能够快速步入正轨，现在公司才刚刚进入到游戏制作的阶段。首先，我希望制作《大神》的神谷英树能再开发一款了不起的作品。然后就是拜托三上真司也开发一款能够与《生化危机》系列媲美的作品。现在我和这些老朋友之间都有了工作上的默契，至于公司的其他方面，目前还都处在启动状态。

——我们当然关心神谷先生和三上先生的新作品，但是也同时关心您刚才所说的“其他方面”。到底现在新公司还有哪些方面有困难需要解决呢？



稻叶■我们已经开始步入正轨了，新公司里所有的部门都已经开始运作。至于刚才我说的“其他方面”，里面包括有需要短时期内完成的作品，另外还有一些带有独特创意的、开发人员较少、需要花很多时间开发的游戏。我感觉公司最近制作游戏的类型真是好多啊，都有些忙不过来了。而神谷英树和三上真司正在制作两款关于“刚速球”的游戏，另外还有一款关于“变化球”的游戏。现在我们的开发计划非常多，以至于我觉得都无法把精力都集中在开发一款游戏上面，而是必须要同时制作几款游戏才行。

——能够同时开展这么多作品的开发，对于一家新公司来说实在是令人十分期待呀。那么这些作品的发表日期是什么时候呢？

稻叶■因为目前受到开发进度以及宣传策略的限制，关于这些游戏的具体消息现在还不能说。可以告诉你的是，在游戏的某个部分，我们的制作人员碰到了让人头疼的地方。结果在制作的时候，刚速球部分需要很多的技术人员工作参与调试，而变化球的开发工作则比较顺利，已经接近尾声了。我们是想尽量平衡这两款作品的开发进度，然后同时一下子宣布两款游戏。

——变化球到底是一个什么样的游戏呢？听起来让人很难理解其中的意思，就好像是一款益智游戏。

稻叶■这个游戏的确与我们之前所开发的类型有很大差异。如果有外人知道我们正在开发这样的游戏的话，我相信他们首先会大吃一惊。吃惊可不是因为游戏本身的品质，而是因为奇怪“他们怎么会制作这种游戏呢？”。总之，我们制作的这款作品在游戏画面上一定是非常美丽的。到目前为止我们所见到的游戏，大都充满了各种影响游戏进程的数值和选项，我们制作的这款游戏似乎更强调玩家的心理把握。按照这种思路制作的游戏就是SEEDS一直希望制作的游戏类型。我们也是冲着“好玩就行”这个目标前进的。因此在游戏性方面可以说是打破了传统，为玩家带来不同于以往的体验。

目标：顶级的制作团队！

——你们现在正在制作的游戏都是由贵公司自己设计的吗？

稻叶■全部都是由SEEDS成员亲自设计的。“自己设计的游戏”加上“独特的制作方法”就是我们公司的风格。当我们觉得“这个点子很有意思”后，然后就希望可以立刻制作出实践这一想法的作品。当我们在制作过程中发现某个很有意思的创意后，我们就会感到有一种为这个创意添加更多有趣想法的冲动。这无疑会为游戏增添更多的活力，并且也有助于调动员工的积极性，为游戏的开发提供更多宝贵的意见。

稻叶敦志 SEEDS董事长



1998年加入CAPCOM，就职三上真司所领导的第四开发部，曾担任《逆转裁判》等游戏的程序员。2004年组建四叶草工作室并担任社长，曾参加制作《大神》、《幻侠乔伊》等游戏。2006年8月组建新公司SEEDS。

——独立制作游戏也是SEEDS的一种风格呀！

稻叶■为了能让更多的人喜欢某款我们开发的游戏，我们当然会在制作过程里面加入自己的原创想法。但是，光靠这些独特的原创想法是不行的，我们现在制作游戏不会只关心我们自己感兴趣的部分了，玩家需要的游戏才是我们需要考虑的。从某种意义上来说，四叶草已经发生了变化。对于解散那件事情，我们自己也没有什么“强求”或者“辩解”了。

——你们现在制作的游戏有面向海外发售的吗？相信像欧美之类的游戏市场对您也有很大的吸引力吧？

稻叶■的确，鉴于欧美有着日本所无法比拟的庞大游戏消费能力，我们不能不管海外市场。只是现在次世代平台的发展趋势还不够明朗。Xbox360在海外的市场已经基本形成了自己的规模和影响力，但是现在还不清楚PS3和Wii在后续能够发展到什么程度。不过我们仍然计划了要面向海外市场开发一些优秀作品。我们擅长开发动作游戏，适合开发手持游戏手柄和电视里面的角色一起行动的游戏。实际上，我们也制作过在海外很受欢迎的游戏，现在我们就是继续强化那些游戏的特点，争取在适合的主机上继续推出一些符合海外玩家口味的作品。从《战神2》在海外发售的情况来看，我们不会再盲目设计游戏了。我们已经不能再认输了。（《战神2》延续了1代的风格，然而在创新方面较少，因此在欧美的口碑不及前作。）

——三上真司先生在以前接受采访时也说过

同样的话。看来开发游戏和应对市场需求都是你们必须考虑的事情。

稻叶■这里其实就是含蓄地表达了游戏市场正在渐渐变化的意思。我在新公司举行的发布会上说过，我们是带着“对地区比赛没有兴趣，我们要获得奥运会的金牌”，这种信念组建公司的。因此，放眼全球市场，并且以此来指导游戏的开发是成功的关键。

——现在日本的游戏市场似乎已经成为掌机的天下了，你们有想过为掌机制作游戏吗？

稻叶■现在NDSL已经席卷了日本的游戏市场，原本只能算是配角的掌机几乎占去了市场的绝大部分份额。因此我们也不能无视掌机市场，而且我们已经有了这方面的计划。我们现在是面向被称为新次世代的三大主机和两大掌机平台开发游戏。顺便说一下，现在所有游戏的制作计划全部由我决定。包括由神谷、三上所负责开发的，以及其他制作人经手的作品。作为新的游戏制作人，我正在和神谷一起开发一款游戏。此外，其他制作人的游戏我也都有过接触。公司建立之初我只负责管理工作，但是后来发现这样反而会分散SEEDS的凝聚力。我想把社长的任务交给某个人来做（笑），然后自己来制作心爱的游戏，也许这样还可以活跃公司的员工。

——您竟然要负责所有游戏的工作？那么对于您来说会不会太困难了？

稻叶■除了在制作游戏时遇到很多棘手的问题之外，我们公司的制作人手也实在太少了。神谷英树有自己的制作团队，三上真司也有。大量优秀的制作人员是我们现在最需要的。就算我把出色的新人安排进制作团队也无法满足现在的游戏开发需求。其中特别是音效制作和声效设计部门的人员不足啊（笑）。

——原来如此，所以你们才会向公众公开招募游戏制作人才。

稻叶■我们现在只是游戏制作的初级阶段，人员调配怎么样都可以。但是到了后期制作时就无法这么填补漏洞了。现在的新人有60名左右，我希望通过几年后的发展，逐渐成为近100名员工规模的公司。为了公司今后发展的过程能够更加顺利，我们将会不停地吸收新人。

——那么对于这些来到SEEDS的新人来说，是什么东西最吸引他们呢？

稻叶■一家新成立的公司，其中有趣的东西也很多。比如有新人刚刚来到公司，他会对我们提出一些有趣的意见，而我们也会照那些有用的意见去进行相关的改进。这对于一些老公司来说是很难做到的，因为他们成立的时间很久，已经有了一套几乎不可改变的经营管理策略，一个新人来到公司是不可能有机会提出关于修改章程的意见的，即便提出了，估计公司也不会实行。而我们则不同，我想这种情况还会持续一段时间，直到公司的体制完善到一定程度。另外，制作游戏和发展公司这两件事都有一种说不出来的乐趣。SEEDS里有很多直接从原四叶草过来的员工，同时他们也是带着自己高超的技术过来的。我想，现在这个阶段真是一个混杂着刺激和危险的阶段，而且也是一个无法替代的阶段。



↑宫本茂曾为了得到生化系列而多次与三上商谈此事。

向次世代发起进攻！

——SEEDS今后将会按照什么样的方针前进呢？



←稻叶敦志在四叶草时便是一个想法非常多的制作人，而现在更显示出了领导才能。

稻叶■我们不会贩卖手中的游戏版权。这和大制片厂保护自己旗下明星是一个道理，设计出来的游戏角色也同样重要。随着公司的发展，也许我们的开发环境会越来越好，这样首先我们就要保护好自己公司的财富，包括优秀的人才和优秀的作品。而我呢，希望公司在游戏领域能够不断有新的战果，即使没有休息时间也无所谓。

——你们今后主打的游戏类型是以动作为主吗？

稻叶■我们擅长制作动作游戏，所以我们初期会以制作动作游戏为起点。《大神》其实就是一款A·RPG，以动作为基础制作的。我们以后一定会向更多的类型发展，但是现在会以动作类型为主。游戏制作时是有弹性的，当我们发现了制作其他类型的思路时，我们也会尝试制作一些我们现在可能并不熟悉的类型。

——我们还想知道更多关于神谷先生和三上先生负责的游戏，能否透露一些？

稻叶■神谷负责的游戏刚刚形成初期效果，我刚看到时就觉得是一个新奇的游戏。而三上的游戏刚刚才形成概念，具体计划也还在反复修改阶段。不过现在核心开发人员不足，是三上团队遇到的难题。

——之前三上先生已经和Grasshopper Manufacture公司的须田刚一先生谈过合作开发游戏的事宜了，那么此外他还有什么新的计划吗？

稻叶■你刚才谈的是三上另外的计划，他还有一部自己独立担任制作人的作品。其实连我自己都想知道他到底又打算干什么（笑）。大家都知道，三上是《生化危机》系列的制作人，同时也是使系列强化至《生化危机4》的最重要人物，他的点子真是用之不竭啊。三上来到SEEDS后，似乎也一直追求在新的次世代主机上制作更为出色的游戏，其“乐趣”到底可以发展到什么程度，他认为这种游戏首先要包括很高的动作性，同时又没有老游戏所规定的条条框框。反正我知道的也就是这些了，三上肯定会带给我们更多的惊喜。



——那么神谷先生负责开发的作品呢？

稻叶■神谷正在制作的这款游戏，其概念很好理解。我想大部分玩家都会认为很好玩。当然，游戏里面也会加入神谷独特的个人风格。这可是非常强烈的个人色彩啊（笑）。神谷现在开发游戏的理念每天都在进化当中，我非常期待他的作品。

——制作的游戏其中既有刚速球，又有变化球，似乎开发了很多类似的游戏。

稻叶■也许是我们不希望新公司的创意受到抑制吧。开发让玩家感觉“厉害”的游戏时，我们才能感觉到自己的存在。公司会一直保持加速的状态。这样新加入的同事也会受到这种热情感染，大家都可以一起不停地前进。SEEDS不需要操作人员，而需要制作人员。

——我们也一直期待你们新作品的发售日期！

稻叶■关于新作的发售日期该怎么说呢？今年年内吗？其实我也不知道。你们亲自到SEEDS的部门去看看就明白了。总之我们不会让玩家失望，请玩家们好好期待吧！

编者按

SEEDS（种子）可以说是CLOVER（四叶草）的重生。以稻叶敦志为首，曾开发过《幻侠乔伊》、《大神》、《上帝之手》等优秀游戏作品的原四叶草开发团队，经过了对过去的反思和对未来市场的分析，现在终于使这颗由四叶草诞生出的种子开始萌芽。通过对稻叶先生进行的专访，相信大家都看到了稻叶先生的远大理想，就是令之前在四叶草的抱负成为现实。现在继承这种理念的游戏就包括了神谷先生和三上先生正在制作的两款“刚速球”和一款“变化球”游戏，尽管听起来没什么吸引力，但我们有理由相信，只要是这些制作人真正投入了自己的热情，那么这些作品必然有其光彩夺目之处。而且，稻叶先生自己也说了，“SEEDS是一个完全独立的新公司，会永不停歇一直前进”这样自信的话。永不停歇的游戏人制作出来的游戏将会是什么样的作品呢？虽然我们有些遗憾没有得到具体的开发内容，但是我们相信这些充满幻想并勇于付诸实践的游戏制作人，并会一直期待SEEDS为我们带来更好的作品。

中国电玩榜 最期待TOP15

盛大的“死或生”……估计这应该是近期最吸引人眼球的新闻了，不得不佩服盛大的创意，当然，这款盛大版的“死或生”由于国情的问题肯定是会有很大的修改的。虽然这款游戏是网游，不过相信不少家用机玩家们也会对它的情况颇为关注。

2007年第16期（统计时间2007年6月22日—2007年7月6日）本期截至统计日期共收到有效选票804张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

在战斗场面中可以看到ATTACK、V STRIKE、AERIAL、SHOOT、BLIZZARD、DEFFEND、THUNDER等选项，人物状态方面，除了HP之外还有一个ATB COST，消费这个可以发动各种技能。指令栏共有5个选项，根据不同的战况和与敌人的相对距离会有相应的指令选择。画面左上角的蓝色发光的中心点代表玩家自己，敌人以红色的点表示。

前回1位，本次计票428。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG



■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

这次的PS2版《超级机器人大战OG》与原来的GBA版两作相比在难度上有了不小的下降，这也是为了照顾家用机上的玩家们，毕竟与掌机相比，家用机上的机战更加注重华丽程度以及爽快感，如果还像GBA版那样，为了拿熟练度，在某些关卡得频繁S/L，再加上光盘游戏的读盘速度……光是想一想就已经很痛苦了。

前回2位，本次计票419。

3位 PS3 动作冒险 横行霸道4



■ROCKSTARS ■2007.10.16 ■59.99美元

PS3和XBOX360两个版本的内容基本上是一样的，但是360版将独有可下载的附加内容。Rockstar在GTA4身上花了三年多时间，其负责人表示，GTA4代与3代的进化，可以用从GTA1代到3代之间的区别来形容。据本作的主要负责人Dan Houser表示，GTA4中会有多人模式，但不会有网游模式，多人模式中玩家也会获得许多乐趣。

前回3位，本次计票398。

4位 X360 第一人称射击 光环3



■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

这次新加入的交通工具Mongoose属于单人用战车，作为首次登场的地球军专用战车。外表涂有类似岩石的颜色，可以在很窄的建筑物等地形移动。虽然是单人式样，但也可以在后面的站上一个人。由于其机动性非常出色，在故事模式以及对抗模式中都非常活跃。此外，还会有不少其他的交通工具在本作中登场。

前回4位，本次计票381。

5位 X360 动作冒险 恶魔猎人4



■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

游戏制作人小林裕幸表示，为了不让大家觉得游戏场景与前几作相似，这次的4代中将会加入不少新鲜的场景，例如雪山等。在一望无垠的白色世界中展开战斗，这样的场景确实是系列前几作没有出现过的，而小林表示他在很久以前就有这个想法了，不过由于种种原因一直没能实现，这次终于可以达成心愿。

前回5位，本次计票362。

6位 PS3 动作冒险 合金装备 索利德4 爱国者之铳

KONAMI 2007年预定 价格未定

最近再次有消息证明，本作发售PS3和XBOX360两个版本的可能性极大，虽然360版会晚发售将近一年，不过360的MGS迷们总算是能玩到本作了。

前回6位 本次计票 351



7位 PS3 动作冒险 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

据悉《生化危机5》中有可能会使用一种同伴间相互协作的系统，两个角色可以在游戏中相互协作，共同完成各种复杂的任务。

前回7位 本次计票 327



8位 PS2 动作过关 战国无双2·猛将传

KOEI 2007.8.23 4280日元

据最新消息，在前作中只是属于NPC而不能由玩家使用的两个织田家的重臣：前田利家和柴田胜家在本作中终于可以变为可操纵角色了。

新上榜 本次计票 316



9位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

游戏还将搭载新系统“支援邀请”，玩家可以在战斗中邀请战斗机、武装直升机、坦克、舰队、轰炸机、电子战机等大规模我方部队投入战斗。

前回8位 本次计票 303



10位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

SCEA 2008年内 价格未定

据最新消息，本作的发售日将从原来的今年11月延期至明年年内，具体的原因厂商并未公布，不过估计是为了尽可能的提升游戏质量。

前回9位 本次计票 295



11位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007年预定 价格未定

在《生化危机：Umbrella编年史》中，预定将分成四个大的章节组成，四个章节分别对应过去四款作品，因此每章都会有该游戏两名主角登场。

前回11位 本次计票 270



12位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE · ENIX 2007年内 价格未定

因为联机对战采用的是回合制，不知道具体规则如何，如果一名队员长时间没有下达指令的话，系统应该有可能会主动采取智能操作。

前回10位 本次计票 266



13位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

在这次的续作中，还加入了新的剧情关卡等要素，例如片仓小十郎的“武田战线强行突破”，以及浅井长政的“手取川之战”。

前回12位 本次计票 243



14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

KONAMI 2007年秋预定 价格未定

尽管是复刻版，但是KONAMI还是花费了相当的气力来加以重新制作，相信最终完成品的本作会以一个全新的面貌出现在大家眼前。

前回14位 本次计票 231



15位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

SQUARE · ENIX 2007年内预定 价格未定

本作中将会和其他以伊瓦利斯为舞台的作品一样有各种各样的种族登场，而主角的同伴中也会有各种族的人加入，并且本作中同样有丰富的职业。

前回15位 本次计票 212



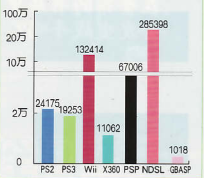
这期上榜的新游戏是光荣前不久刚公布的《战国无双2·猛将传》，虽然怎么说都有骗钱的嫌疑，不过喜欢无双的朋友看来还是蛮多的。NDS的“幻影沙漏”已经发售，所以本期挪下期待榜，PS2的《超级机器人大战OG》由于统计时间的问题，尽管已经发售，但是本期暂时保留在期待榜上，下期下榜。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期没有新上榜的游戏，NDS上的《逆转裁判4》已经在上个月中旬的时候就由国内著名的汉化组织逆转ACE发布了完全汉化版，北斗第一时间玩到了该汉化版，经测试，发现本作的汉化质量还是很高的，国内喜欢逆转的朋友们这回终于可以完整体验到4代的乐趣了，感谢汉化人员们所付出的辛勤努力。不过如此一来，其他大人气游戏像是《口袋妖怪·钻石/珍珠》的汉化情况相信又会勾起无数PM迷们的强烈期待了吧，应该还是在制作之中。

排名	游戏	信息	计票
1	盗墓者10周年纪念版	■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:423
2	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:406
3	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:398
4	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:379
5	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:364
6	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:350
7	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:331
8	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:317
9	最终幻想战略版·狮子战争	■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:312
10	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:292
11	逆转裁判4	■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:264
12	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:257
13	加勒比海盗 世界尽头	■PS2 ■DISNEY ■动作冒险 ■2007.5.22 ■39.99美元	计票:238
14	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:226
15	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:214

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期XBOX360在日本的销量有了“长足”的进步，虽然双周销量其实也就一万出头，但与前一段时间比起来已经翻了1倍多了。促使这种情况产生的原因自然非最近刚发售的360游戏《信赖铃音·肖邦之梦》莫属了，虽然本作在剧情上感觉有点怪怪的，不过整体素质还是非常不错的，负责制作攻略的著子同学给了很高的评价。

本期统计时间2007.6.11-2007.6.24

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.6.24-2007.6.30

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	哈利波特与凤凰社	EA	2007.6.28	动作冒险	39.99英镑
2位	X360	黑暗	2K GAMES	2007.6.29	动作游戏	44.99英镑
3位	PS2	怪物史莱克3	ACTIVISION	2007.6.22	动作冒险	29.99英镑
4位	Wii	生化危机4 Wii特别版	CAPCOM	2007.6.29	动作冒险	39.99英镑
5位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.6.29	益智游戏	29.99英镑
6位	X360	FORZA赛车2	微软	2007.6.8	赛车游戏	44.99英镑
7位	X360	彩虹6号：维加斯	UBISOFT	2007.6.26	第一人称射击	49.99英镑
8位	PS2	加勒比海盗·世界尽头	Disney	2007.5.25	动作游戏	29.99英镑
9位	PS2	神奇四侠·银影侠的威胁	TAKE TWO	2007.6.15	动作冒险	24.99英镑
10位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.8	其他	39.99英镑

【榜评】这期英国游戏市场最受欢迎的游戏非《哈利波特与凤凰社》莫属了，不论是小说还是电影，哈利伯特在全世界范围内都有着数量极为众多的支持者，游戏的大卖自然也就在情理之中。排在第二的《黑暗》是一款比较暴力的游戏，某著名国外游戏网站将它的360和PS3两个版本进行了对比并对后者加以批判，没想到就有PS3的支持者出来对此事大加鞭笞，可见闲人果然还是有很多的，特别是眼睛里容不下沙子的正义人士。



↑据说哈利伯特系列小说的总销量在所有书籍中名列第三，但游戏质量并不怎么样。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.6.11-2007.6.24

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	NDS	赛尔达传说·幻影沙漏	■任天堂 ■动作角色扮演 ■2007.6.23 ■4800日元	销量 305916
2位	NDS	富有街DS	■SUQARE · ENIX ■桌面游戏 ■2007.6.21 ■5040日元	销量 150365
3位	NDS	眼力实践锻炼DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.5.31 ■3800日元	销量 108653
4位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 68903
5位	PS3	忍者外传Σ	■TECMO ■动作冒险 ■2007.6.14 ■7800日元	销量 58890
6位	X360	信赖铃音·肖邦之梦	■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2007.6.14 ■7329日元	销量 55887
7位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 45749
8位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 44811
9位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作冒险 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 37618
10位	NDS	燃烧！热血旋律魂 押忍！奋斗！应援团2	■任天堂 ■音乐游戏 ■2007.5.17 ■4800日元	销量 32198

【榜评】NDS版的赛尔达最新作“幻影沙漏”一发售就取得了首周30多万份的好成绩，与2004年底GBA上的前作“不可思议的帽子”首周9.7万份、以及去年Wii版的“黎明公主”首周13.9万份的销量比起来有了长足的进步。本作在对应NDS的特殊机能上下了许多的功夫，但不支持按键式操作的设定还是让人感到不够体贴。以DQ和任天堂明星为主角制作的《富有街DS》也有不错的表现。

■本期中国电玩榜奖品

4名 凉宫春日的忧郁手机擦



（随机获取任意一款）

2名 火影召唤兽造型随身包



（随机获取任意一款）

4名 最终幻想/高达 荧闪手机贴



没有困难能挡得住这些身经百战的英雄脚步



在剑与魔法的世界里
充满了无穷无尽的幻想

身着盔甲、手执宝剑的战士
头蒙罩帽、脚踏草鞋的法师
他们就是承接我们幻想的载体

KINGDOM UNDER FIRE CIRCLE OF DOOM

掌握匕首、暗中潜伏的盗贼
身披圣光、血统高贵的骑士
还有对面成群的怪物
这里是我实现价值的世界

□文/龙马

X360	本刊译名：炽焰帝国 末日之环			
	BLUESIDE	未定	预定2007年内	
A·RPG	DVD-ROM	美版	1~4人	未定

过去的剑与魔法的传说得到继续发展

Blueside公司于2004年在Xbox上推出了家用机系列的第一作《炽焰帝国 十字军》。游戏在上市之前的E3展上公布时，其超华丽的视觉表现让所有人震撼，包括游戏里面巨大的3D场景和数百人同时战斗的画面。当《十字军》由微软代理在美国发行时，还登上过北美地区Xbox游戏销售量的榜首。最后，游戏也成为了当年韩国的第一游戏大作，荣获韩国KOEX游戏大奖的总统奖。

《十字军》成为了热门游戏后，2005年Blueside乘胜追击发售了《炽焰帝国 英雄》，故事讲述了前作十字军发动战争的原因。本作同样使用了即时战略加角色动作冒险类型，玩家可以控制7名角色在世界里冒险。游戏里包括了15个大关卡，单人冒险模式流程超过50个小时。网络模式也突破了前作只允许双人挑战的模式，而可以支持6人同时作战游戏。

最后，Blueside在2006年的TGS上公布了正在开发中的《炽焰帝国 末日之环》。《末日》改变了系列的即时战略加角色扮演的类型，而是成为了一款单独强调动作的角色扮演游戏。游戏可使用角色共有11人，其中包括了旧角色和新增角色。

优秀系列新作来到最新次世代

由韩国著名游戏制作公司BLUESIDE开发的《炽焰帝国》系列最新作《炽焰帝国 末日之环》，将要登陆PC和Xbox360。据游戏公司的人说，《末日之环》将不会继续采用系列的战略加角色扮演系统，而是变成了以战斗为主的动作RPG。游戏支持多人在线，玩家在游戏的时候随时会和其他玩家在世界中相遇。从公布的人物设定和流程场景来看，本作继承了精致的画面和恢弘的故事。



面对无数的杂兵喽罗

←游戏里会同时出现大量的杂兵。现在的动作游戏潮流似乎就是一对多。



切碎一切阻挡在英雄眼前的敌人

↑对面不停涌现出来，如同曾出现在《寂静岭》里一般，身体极度扭曲的人形。只有不停地挥舞巨剑才能存活下来。



与奇形怪状的机械装置战斗

←对面出现奇怪的机械敌人，迟缓的动作是他的致命弱点。



在整齐的书房里会发生战斗吗？

←巨大的3D场景让人叹为观止。无论是近处女神雕像光影效果，还是远处的细节，制作得都非常精细。

准备好，我们一起回到



次世代主机的最新游戏画面 巨大的场景和完美的画面令人惊叹



《炽焰》系列推出时，就被许多玩家认为是《暗黑破坏神》和《魔兽争霸》的合体版。但是无论游戏之间的相似程度如何，《炽焰》本身的品质都得到了玩家的认可。发行公司Phantagram的总裁李常润在接受媒体采访时曾说过，《末日之环》里面的即时战略要素不会作为重点，游戏而会加强角色扮演方面的动作性。



神秘莫测的森林入口 不知将会碰到什么危险

从已经公布的游戏图片来看，游戏场景里面包括了宫殿和修道院、神秘的自然丛林、还有类似地狱的岩浆地形。敌人角色除了包括常见的骷髅士兵和小蜥蜴人之外，还有拿着锤子和木钉的小丑和类似《寂静岭》里面被扭曲人体一般的角色。敌人的数量和《无双》类似，而且他们出现的地方似乎不限于地面！

英雄被光彩夺目的光线包围 这是强力攻击发动的前奏吗？



英勇的战士举起宝剑高高地跃起 包围英雄的杂兵根本不值一提



远处的首领和近处的杂兵还有脚下的蝎子 角色如同女神降临一般跳在半空

—从这张静止的游戏画面可以看出来，首领战中将会同时出现大量的杂兵。人物似乎是游侠或者盗贼之类的角色。



传诵剑与魔法的传说 热情期待即将到来的本作

Phantagram总裁李常润说过，《末日之环》的动作将会和卡普空的《恶魔猎人》相似，但是《末日》仍然会保存"炽热帝国"独特的风格。玩家通过控制自己扮演的角色，在露天的森林或者封闭的房间里同大量的杂兵展开战斗，游戏的场景部分还采用了动态生成系统。本作支持Xbox Live，玩家可以在网络连线时使用自己在单机模式里培养的角色，还可以同其他玩家交换自己的武器。

本作自从在去年TGS上登场以来就引起各界的注目，并且随Xbox360数款大作一起参加了微软一年一度在巴塞罗那举办的新产品发布会，在今年9月份的TGS上Plantagram还将会公布更多关于《末日》的消息。

曾经那个充满剑与魔法的大陆！

DRAGON BALL Z ドラゴンボール Sparking! METEOR

本作的美版已经提前登陆到PS2主机，现在回到以体感系统为操作方式的Wii上面，玩家终于可以充分体会龙珠的世界了。 □文/龙马

Wii	本刊译名：龙珠Z 爆发 METEOR			CERO 審査予定
	NBGI	价格未定	预定2007年秋	
3D动作格斗	DVD-ROM	日版	1~2（支持对战）	记忆卡容量未定



扮演龙珠的英雄体会幼时



孙悟空

《龙珠》永远的主人公。身为好战的赛亚民族，在来到安详的地球后曾丧失了赛亚人好战的性格。在与弗里萨一战中，体内好战的血统再次复活，并且变成了传说中的超级赛亚人。



→瞬移到对方身后，然后发动强力重腿攻击。

代理本作在美国销售的游戏软件发行商雅力达，在宣传游戏时曾说过游戏中可使用人物将会超过150人，战斗场景达到20个左右。同时，3D的格斗系统将会达到一个新的高度，战斗画面得到巨大强化，人物动作和阴影效果都得到优化。另外，Wii版本上特有的改善型操作系统将会使玩家产生强烈的代入感。模仿动画中角色的技能动作，并且可以通过这些动作下达招式的指令，使玩家有身临其境在《龙珠Z》的感觉。





贝吉塔

孙悟空永远的对手和伙伴。在得知悟空成为了超级赛亚人之后，因为愤怒终于也使自己成为了超级赛亚人。在和悟空一起经历了数次的生死之战后，自己在心里也认可了他。

寻找恰当时机——利用躲避系统

↑掌握好恰当时机，躲避对方的攻击。看来是贝吉塔的重拳落空了。



↑孙悟空对贝吉塔，两个同样厉害的赛亚人之间的战斗。

熟悉的姿势配合华丽的光影

其实有的玩家买《龙珠》系列的立体动作游戏并不是为了格斗系统，而是为了体会游戏中爽快的操作感。而制作团队在这方面也没有让大家失望。几乎每一作登陆在次世代平台上的系列，其画面都会有所提高。本作为最新登场的系列，其中的爽快感也一定会更进一步。即使是没玩过系列游戏的玩家也会在作品中体会到热血沸腾的龙珠世界。



↑光彩夺目的冲击波攻击让人感受到热血沸腾的龙珠世界。

赛亚人的变形效果依然存在

本作加入了时间流逝系统。在不同的时间下战况也会受到影响。特别是在夜里，当满足某些条件后，有些特殊的角色将会出现变身的能力。比如赛亚人，在月圆之夜他们会不受控制地变为巨型猿人。

又到月圆之夜

↓眺望圆月的小悟空知道将要发生什么事情吗？





↑不是可否选用弥次郎使用那招让所有赛亚人痛恨的绝招。



弗里萨不算什么让你们看看我的实力

库尔多大王

弗里萨的父亲，其实力远超自己的儿子。虽然他身为当时宇宙最强的人，但是生不逢时。在和痊愈后的儿子来到地球报仇时，被未来少年特兰克思只用一招就轻松解决。

贝吉塔王

原贝吉塔星的君主。因为无法忍受外族的统治，同统治者进行了长时间的斗争。贝吉塔不但继承了自己父亲那种粗暴严酷和永不服输的性格，同时也继承了和父亲一样的实力。



只有赛亚人才是真正的战斗民族

曾经的激动

作为类型品开发的游戏，如果不想被别人指认出是流水线上制作出来的纯商业产品的话，首先就要加入跟以往作品不同的新特点和新内容。自从几年前的“龙珠热”开始，同类型的游戏出了不少。无论2D3D还是主机掌机，类似这种的格斗游戏已经太多了。这次制作组在对外宣传时，除了说是利用Wii的体感来游戏之外，就是说游戏本身的战斗系统也得到了强化。让我们看看有些什么改变吧。

首先是Blast Combo。在本作中系统设定，玩家通过瞬间转移可以对被脚重踢到空中的人物进行连击。然后是Sonic Sway，此系统允许玩家在恰当的时机下躲避对方的进攻。另外，本作的可使用人数再创新高，达到龙珠系列最高的150人。新增加的人物有贝吉塔王、库尔多大王、那美克星人内鲁、魔人巴菲迪和曾经打败宇宙里最强人撒旦的女儿的波斯维奇。最后，本作也有各种单人和双人的游戏模式。

漫画经典对决 本作依然存在



←在单人冒险模式时可以进行和原作一样的战斗。



→巴菲迪的手下普依挑战贝吉塔。在原作里贝吉塔可是毫发无伤地解决掉了这个家伙。



战斗画面得到重现

←此时应该是被唤醒潜力的悟饭发动必杀时的画面。



强力的连续冲击波攻击

→不知道细胳膊细腿儿的魔术师巴菲迪可以使用什么样的攻击方式。应该是以冲击波方式为主。



来和那美克星唯一的战士较量一下吧

内鲁

作为那美克星上唯一的战斗型族人，其实力绝对是一流的。但可惜他碰到了当时号称宇宙第一的弗里萨，结果在保护自己的星球时受到重伤。奄奄一息时和路过的短笛同化。

本作在Wii平台发售之前就已经在PS2上发售过同样的游戏。在PS2版中的本作，其流畅的动画画面和爽快的动作就已经让人印象深刻。而此次配合Wii独特的体感和双截棍，相信可以带给玩家再一次挑战的想法。

悟空的必杀——神龟冲击波



↑从这个角度看悟空使用神龟冲击波真是太有冲击力了。



在风景如画的热带雨林里制造爆炸效果

近日游戏开发团队Pandemic Studios在某次访谈中正式宣布，由EA负责发行Pandemic开发制作的《雇佣兵》续作《雇佣兵2战火纷飞》还将会同时在Xbox360和PC上发售。这样，制作团队之前公布的PS3独占计划正式告吹，而早有消息的“多平台发售”终于被证实是真的。反正对于游戏制作商来说，软件得到最大收益的保证就是全平台制霸。当世界游戏市场不再是某个地区一家独大的时候，各个厂商在自己国内发行游戏越来越艰难的时刻，开发出全世界都可以接受的游戏和全平台发售的这种潮流似乎已经开始了。况且还有从中受益的游戏迷。

□文/龙马

PS3	本刊译名：雇佣兵2战火纷飞			RP
	Pandemic Studios	59.99美元	2007年11月	
第三人称射击	蓝光光盘	美版	1~2人	记忆卡容量未定

Mercenaries 2 World In Flames

《雇佣兵2战火纷飞》（英文原名为Mercenaries 2 World in Flames）的前作《雇佣兵》在2005年发售时，游戏在PS2和Xbox上的画面表现力就已经让当时所有喜欢射击游戏的玩家。除此之外，最让射击玩家称道的是游戏里面表现出了真实战场的战况，还有进攻时热血沸腾的感觉。特别是身为雇佣兵，那种随时都会战倒沙场的疯狂感觉。

在《战火纷飞》中玩家体会到的是一个完全开放的具有南美风情的世界，作为雇佣兵的玩家会感觉到身在整个战场的某个角落里，身旁火光不断并且会不停地出现爆炸画面。游戏背景被设定在南美洲的委内瑞拉，游戏场景也充满了带有拉美风格的热带雨林、白云沙滩，当然还有戴着墨镜叼着香烟的军火商人。



三名个性的雇佣兵带你体会丛林战斗



←不知道在这种立体的燃烧导弹攻击下能否存活下去。幸好的是角色坐在坦克里面。

↓此图可以看出游戏画面的精细表现。也许战斗还会在城市里发生。



玩家将要驾驶坦克消灭直升飞机

↓另外一辆坦克的特写画面，看来游戏有允许玩家抢夺敌人坦克这种设定。



↓双方的部队一旦接近，角色的身边就会不停地出现这种火光冲天的画面。



只有使用火箭才能让那些

身为战士我会遵守战场规则
可是作为雇佣兵我没有规则

某个很有实力的军事独裁者，因为渴望得到委内瑞拉充足的石油资源，于是发动了侵略战争。而玩家可以使用的角色就被设定为一个“惟利是图”的混蛋，总是会在世界或者某个国家混乱之时捞上一笔钱。此外，此时的世界已经被一些拥有雄厚资金的组织和团体控制，这些组织从来都不会缺钱，但是也不会随便给别人钱。另外，他们除了拥有巨大的军火库之外，他们充足的弹药储备也足够发动第三次世界大战。最后，这个世界就是玩家现在所处的一个疯狂世界。在游戏中，玩家将作为一个赏金雇佣兵并且会不断地从客户手中接受任务累计资金。游戏中的资金是非常重要的工具。拥有雄厚资金的雇佣兵可以雇佣其他的雇佣兵，甚至做雇佣团的老板。



充满震撼的战斗画面



→使用重型武器火箭筒可以轻易地摧毁敌人的掩体。

你也许不知道或者不是十分地了解关于前作的游戏背景

前作《雇佣兵》为2005年由LucasArts发行、Pandemic Studios制作发售在PS2上的革命性第三人称射击游戏。开发制作人员曾说游戏是根据曾经在现实世界中发生过的军事冲突事件改编。《雇佣兵》的故事背景是近未来的某个时期，在朝鲜和韩国即将统一的前夕，一名军事独裁者突然发动兵变夺取了朝鲜，并且威胁要向世界其他国家发动核弹攻击。后因为种种原因事情开始变得严峻时，各国首脑悬赏给任何组织和个人：抹掉52个独裁分子，每个人100万美金。私人雇佣兵委托公司为了赏金接受了这个任务，并且把这个任务交给了身为雇佣兵的你。

玩家可以使用地武器超过了三十种，其中除了手枪、匕首、自动步枪之外，还包括了火箭发射筒等重型武器。此外玩家还可以乘坐坦克、装甲运兵车和直升飞机等交通工具来完成任务。另外，游戏还获得当年IGN最佳原创游戏之一。



↑游戏中可使用角色之一，唯一的女性Jennifer。



游戏中可以使用各种重型杀伤武器

本作的特色之一就是可以使用大量最新的重型武器，而且这些重型武器都是禁止在居民区和城市战斗中使用的大规模杀伤性武器，可以说是重型中的重型武器。

混乱的战场里到处都是爆炸



→游戏中两名男性角色之一，永远叼着雪茄的Chris Jacobs。

乘坐坦克还有直升飞机消灭所有敌人

游戏中的装备很多，从浑身闪光的跑车到根据未来科技发明的战场同步卫星地图，甚至还有小型核弹发射装置。当然里面也包括了坦克、装甲车和飞艇这些拉风工具。



↑游戏里可以乘坐直升飞机迅速地来到战场。

难道你们认为雇佣兵在随时丧命的战场里都是为了钱吗

也许你一直认为雇佣兵都是一些金钱至上、藐视生命的职业。你需要花些时间体会这些战士表面下隐藏着的情感，可能你会发现他们也有一个敏感、容易受伤的灵魂——他们希望所做的事情可以被其他人理解和认可。



↑游戏里最后一名角色Mattais Nilsson。从他躲藏在卡车侧面可以想象得出来，他应该已经秘密地潜入了敌人的军事基地。

竟然可以夺取飞行中的直升飞机





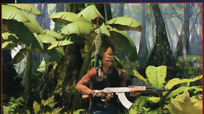
→刚刚使用火箭筒制造了一场大爆炸，不屑一看自己杰作的Chris。

按照雇佣兵的标准存活

游戏中，所有你看到或者拣到的东西，无论是先进的武器装备，还是什么全自动的交通工具，全部都可以直接使用或者乘坐。因为在这里你不是一个战士，你是一个雇佣兵。作为一个雇佣兵没有什么条条框框的规定，在战场上要完全按照雇佣兵的标准存活。

另外，游戏的整体风格也是按照拉丁世界的风格来制作。无论是从当地人的衣着打扮，还是风俗习惯，全部都是按照南美的风格来设定。

为了能让玩家更体会到游戏的世界观，使玩家更有战争游戏的代入感，制作团队专门添加了拉美音乐和逼真的武器生效。



←游戏场景丰富，难度也随之增长，值得期待。

独裁者安静下来

Fate/tiger colosseum

フェイト/タイガーころしあむ

□文/龙马

某天早上卫宫士郎刚起床，发现冬木市被“脑袋坏死结界”包围了。此外战斗的气氛在街道上越来越盛。圣杯的令咒失效，魔术师和使魔的制约关系崩溃了，有些使魔进入了狂暴状态。因为不明原因，一种叫做“老虎”的商品开始变得非常畅销。如果这样下去的话，也许不久整个城市就会变得无法收拾……。

看到这里熟悉原作游戏的朋友一定会想到《FATE/Stan Night》。以上即是预定在今年9月13日由卡普空代理发行，Cavia公司制作，经过TYPE－MOON的完全审定，而且是由原作的画家和故事作者，武内先生亲自设计的部分人物造型及由奈须先生本人编写的一部分故事，即将登陆在PSP上的《FATE/老虎斗技场》的故事背景。如此受欢迎的游戏终于再次游戏化了！



↑本作的故事和人物设计都经过TYPE－MOON的审定。原作画家和作者都参加了游戏的制作。

←游戏里全部人物都以可爱的2.5倍Q版造型登场。

PSP	本刊译名：Fate/tiger 竞技场			CERO
	CAVIA	4990日元	预定今年9月13日	
动作格斗	UMD	日版	1~2人	记忆卡容量未定

争夺老虎圣杯

选择心爱的角色 为城市和平而战斗

在本作中的故事模式里，玩家可以决定使用的角色，然后在和每个人物对战之前还会出现一段情节。在主画面里，右上角的图形表示限制时间，如果此处的数字为零，则表示战斗已经结束。画面左下分别表示体力（HP）、魔力（MP）、得到的点数和使用角色的虎力点数。画面右下表示是角色所处的队伍。画面右上角也同样表示了对手的体力。



↓特有的虎力系统，在选择人物时出现。



↑角色体力、魔力、所在队伍、对方体力、限制时间都在游戏主画面里一览无遗。

新作新类型新系统 圣杯争夺永不停歇

本作中出现的角色多数为曾在《Fate/stay night》出现过的角色。现在原作里无法实现的梦的对决终于可以实现了，对于FATE爱好者来说更是不可多得的游戏。

游戏除了在主画面表示的体力、魔力等数值外，游戏特殊的虎力数值也是影响战斗的关键。每个角色的虎力由系统设定，玩家可以在选择人物的画面中查询。虎力——根据每个角色不同的实力来划分。在战斗中，对方角色在被玩家打倒后，对方的虎力将会累计增加到玩家使用角色的虎力上面。因此，玩家打败的角色越强，得到的虎力也越多。

游戏战斗时，系统设定在限制时间停止之前，被打败的角色可以无限次复活。因此，战斗时的关键不是如何打倒对方，而变成了如何得到尽可能多的虎力。

新的圣杯争夺战

必杀技

得到一定的虎力后，同时满足魔力充满的条件时，一起按住R键和方块键可以发动必杀技攻击。每个角色的必杀技在发动时都会有绚丽多彩的动作出现。在Saber的场合下，她会祭起自己代表性的爱剑使出有爆炸效果一样的大范围攻击技。



←刀光一闪，人物的必杀技即告出手。

超必杀技

玩家控制的角色在满足特殊条件后，使用魔力Gauge切换至“EX”状态时会出现不断缩短的时间范围，此时同时按住R键和圆圈键可以发动超必杀技。发动超必杀技后，除了杀伤力和攻击范围是最大的外，招式的华丽程度也是所有攻击中最漂亮的。



←无论从伤害到华丽程度来说，超必杀技都是第一。

旋转回身

锁定对方角色时可以使用横向冲撞，这样可以迅速地冲到敌人的身后。在战斗时，锁定对方后需要预测对方的下一步动作，这样在发现恰当的机会后，可以使用旋转回身。如果预测成功，突然来到毫无防守姿势的敌人身后，发动强力攻击可以一下扭转战局。



→就在此时发动强力的连续技或者必杀技攻击，对手必中无疑。



防守/破防

可以按住R键防御对方的攻击。但是当连续防御对方攻击达到一定次数后，将会出现无法进行防御的“破防”状态。特别是要注意不要躲在角落或者下风处防御对方攻击，因为此时的被动局面很容易使对方发动强力的连续技。另外，需要注意一些无法进行防御的特定必杀技和超必杀技。另外，在有的攻击情况下也无法防御对方角色的特定或者特殊攻击。



↑破防的瞬间会出现硬直状态，注意此时有机可入。图中正是打破防御的阿彻。

前作配角变身新主角 所有角色继续疯狂乱斗

身为著名动漫作品改编游戏 可以使用原作中知名经典角色

本作的故事和系列之前的作品《Fate/stay night》一样，发生在各个角色生活的冬木市中。令人不解的是前作作为主角卫宫士郎的老师藤村大河，在本作里突然越升为一号主角。那么被称为“冬木之虎”的大姐头会和“虎圣杯”有什么关系吗？此外，虽然原作的故事全部都是围绕着争夺圣杯而展开，可不知为何此次的圣杯会变为“虎圣杯”这样搞笑的名字。

本作的游戏类型也从前作PC版的解谜冒险类型变为对战格斗，而且角色全部Q版化，并采用了可爱的2.5倍头身设定。



格斗系统的变化

↑张着大眼的Saber是发现了吃的东西吗？还是正在寻找对手。



↓Saber对阿彻，两名使魔间的战斗。真想早一点在PSP上玩到这款含有丰富华丽动作的游戏。



再次降临冬木



利用跳跃来到有利地形

←使用跳跃动作除了可以躲避对方的攻击外，还可以跳到游戏场景里的建筑物上面。



→L键为锁定选择的敌人。角色会一直面对被锁定的敌人，同时可以方便地发动攻击。

锁定对方 围绕敌人乱斗



使用突进 崩坏对方防御

←三角键为突进攻击，这种突进技不会消耗魔力，而且还有可能崩坏对方的防守。以此招配合普通攻击，可以轻松地对对方进行连续攻击。

高速移动 逃出攻击范围



→按住叉子键可以使角色高速移动。同时配合锁定系统，玩家可以控制角色迅速地接近、远离敌人。

经典角色登陆最新掌机

随普通版同时销售时发售豪华限定版

和普通版的时间一样，本作的豪华限定版也同样预定在9月13日发售。限定版里包括了游戏设定资料画集、游戏原声CD及TYPE-MOON制作的海报等特殊物品。画集里面包括了角色的原画设定和动作等图像资料。原声CD里面除了游戏音乐外，还有一段声优特别制作的“隐藏情节”。



↑游戏中角色的每个细节都由工作人员亲手设计完成，包括挥枪时飘起的小辫。

大乱闘スマッシュブラザーズX
エックス

Wii	本刊译名：大乱斗X				CERO 審査予定
	Nintendo	未定	2007年		
格斗动作	DVD-ROM	日版	1~4人	记忆卡容量未定	

很久之前任天堂就公布了《大乱斗X》的开发计划，并且预定在2007年内登陆Wii平台。然后一个多月之前，任天堂又在E3开幕后的第一天举行了记者招待会。在招待会上除了宫本茂先生出席之外，担任《大乱斗》系列的制作人樱井政博先生也同时出现。两位制作人除了谈论了关于游戏的一些问题外，另外还放了游戏的宣传画面。 □文/龙马

乱斗系列游戏即将登陆次世代 任天堂经典角色齐聚一堂



记者招待会上还公布了游戏的对应模式和新增加的角色。比如《大乱斗X》将会对应任天堂Wi-Fi连接，通过网络可以实现对战等模式。在新增角色方面，增加了《光神化 巴尔泰娜之镜》中的彼特，《银河战士》中的萨姆斯·阿兰。当招待会随着游戏宣传画面的播放，气氛达到了最高潮。特别是在瓦里奥登场时，当他使用"屁"来攻击对方的画面出现时，所有正在看影片的人都笑了。







↑尖耳朵、身穿绿衣的林克再次以经典造型登场。带白刃、盾牌和弓箭的他，装备是最好的。

林克



↑林克此次登场的造型为《黎明公主》中的原形。装备着剑和盾牌的勇者，除了可以发动各种丰富的攻击之外，利用盾牌也可以增强自己的防守。



赛尔达勇者对星际火狐实现梦的对决

众多著名游戏音乐配乐制作人同时集中来为作品添砖加瓦

根据任天堂最近发布的消息，包括有《任天狗》里面可爱的小狗，及《赛尔达传说》系列的赛尔达公主也会登场。最后，斯内克也被确定为可使用角色，同时，他的超级隐身技纸箱”也被确认为可使用的招式。

游戏音乐方面，每个为游戏配乐的制作人都有相当大的来头。这里面包括了《超级马里奥》的近藤浩治，《更加锻炼成人大脑的DS训练》的演野美奈子，《动物之森》的户高一生，《合金装备索里德4爱国者之铳》配乐的本田晃弘等等多达31人的组合。

经典角色马里奥 手掌一翻火球出手







←↑马里奥拥有和《超级马里奥兄弟》一样的跳跃下压攻击。利用好马里奥的各种攻击方式，配合他的普通攻击，可以一直压制住对方。

↑头带红色标志帽子、身穿蓝色背带裤，脚穿大头皮鞋的马里奥又在《大乱斗》里出现了。



→只见光彩夺目的瞬间，大叔的凌空一踢即告出手。结果对手就被踢了个后仰。





马里奥



卡比

作为任天堂大家族重要的主角，来自《星之卡比》的主角，其实力自然不容人小看。卡比具有吸收一切敌人，并且复制敌人技能的特殊能力。在《大乱斗X》中，他也会发挥自己在这方面的能力。吸收对战对手的能力，然后复制成自己的能力。

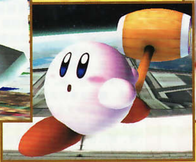
胖胖的粉色卡比 使用复制能力 打败所有敌人



←《大乱斗》里的卡比造型和《大乱斗DX》中的卡比完全是一模一样，都是看起来如同粉红色的包子一样。



↑吸收进敌人的身体后就可以进行复制。不知道小巧的卡比能否吸收庞大的库巴，难道也可以喷火球了？





←↑卡比对决搞笑角色瓦里奥——看起来张牙舞爪的瓦里奥不好对付。也许卡比复制瓦里奥的能力后可以使用强力的近身攻击了。

点评人 荇菜





Harry Potter

X360	本刊译名：哈里·波特与凤凰社			
	EA GAMES	59.99美元	2007.6.25	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	360KB

体验霍格伍兹校园中的奇幻生活 揭开隐藏在魔法课程中的秘密！

没人指望电影题材改编的游戏能成为多么了不起的经典，像《007黄金眼》这样的例子毕竟屈指可数。这类游戏本身的定位就是如此：快餐式，fans向，受众群有明确的针对性。如果你根本不认识罗恩·韦斯利、赫敏·格兰杰这些名字，那你自然不太可能对《哈里·波特与凤凰社》产生任何兴趣；而如果你是一个“波特迷”，那么你有足够的理由去尝试一下这个游戏：只要它系统不是太糟糕、剧情不是太弱智、bug不是太多就行；如果能够在一定程度上还原电影原作的气氛那就更让人喜出望外了。从这个意义上来说，《哈里·波特与凤凰社》称得上是一部成功之作。

好吧，如果你真的从来没有听说过《哈里·波特》这部系列作品的话（那你真的该出去呼吸一下新鲜空气了），我就在这里做一个简短的介绍。这部由英国女作家J·K·罗琳创作的系列小说讲述了年轻的小巫师哈里·波特的故事。哈里还是婴儿的时候，父母便被历史上最邪恶的魔头“伏地魔”杀死。长大之后，他进入了历史悠久的巫师学校霍格伍兹就学。在这里他结识了罗恩、赫敏等很多好朋友，并且在睿智、正直的老校长邓布利多的引导下逐渐成长。作为一个巫师，哈里的生活里不乏各种神奇的事情，他在霍格伍兹的日子充满了欢乐。不过，他也背负着沉重的命运：终究有一天，他会迎来和那个“连名字都不能提的魔头”的决战。《哈里·波特》系列小说由于构思奇妙、语言生动，在全世界引起了巨大的轰动。至今它已经出版了六部，被翻译成60多种语言，总计销量近3亿册。由小说改编的电影同样取得了很大的成功，屡屡创下票房佳绩。而这一次的《哈里·波特与凤凰社》正是系列的第五部，电影将在7月份上映。

作为一部电影改编的游戏，最重要的一点就是如何在“电影要素”和“游戏要素”中取得平衡。电影最为动人的是它的剧情，但如果将电影中那些对白、故事直接搬到游戏中，那显然吸引不了任何人。正因为如此，我们才看到游戏制作者将电影中某些适合改编的要素分离出来，做成一部独立的游戏——例如《哈里·波特：魁地奇世界杯》（魁地奇是小说中的一种球赛）。而《哈里·波特与凤凰社》则找到了另外一种途径，那就是让人感觉置身于电影之中，亲身在霍格伍兹生活。整个学校的结构完全根据电影中的蓝图而设计，各种细节都与电影中毫无二致——例如自动旋转的楼梯，壁画中那些可以活动的人像，在校园中四处穿梭的各年纪学生等等。除了主画面之外，在屏幕上没有任何附加的显示内容。你看不到体力槽、魔力槽这些东西，也没有小地图之类的显示。



在游戏中，哈里可以学会六种非战斗性的魔法。看起来数量并不多，是不是？不过邓布利多会告诉你，魔法的精髓在于如何合理利用它，而不是滥用。如果你愿意的话，你可以在霍格伍兹中四处闲逛，并且尝试用你所掌握的这些魔法做各种有意思的事情。在游戏的前半部分，也就是圣诞节之前，哈里有大约30个任务需要去解决，大都是一些校园中的琐事。例如你要和金妮·韦斯利一起对付她那两个总是喜欢恶作剧的哥哥，帮助柯林·克里维找回他丢失的照相机，替麦格教授管理一年级的新生，等等。当然，这些任务都需要你用到自己的魔力。同时，你也要逐渐组织起一群伙伴，组成“邓布利多军团”，学习更多的魔法，捍卫学生们的权力。圣诞节之后还有十几个任务等着你，包括与魔法部派来的黑魔法防御术老师、讨厌的乌姆里奇对抗；当然，还有最后与伏地魔的对决。

如果你看过小说或者电影，你一定会对神奇的活点地图印象深刻。只要你摊开它，说一声“我庄严宣布我不干好事”，它就会将学校中所有的地点以及人全部显示出来，而且代表人的小圆点还会根据那个人的行动而在地图上即时地移动！这显然是一个非常方便的设置，于是游戏也毫不客气地借用了过来。利用这张地图，你可以很方便地找到当前任务的目的地，再也不用担心在庞大复杂的霍格伍兹中迷路了。

当然，《哈里·波特与凤凰社》绝非一个完美的游戏。比较大的一个缺陷就是游戏中的战斗部分。哈里还可以学会另外六种攻击性的魔法，例如定身咒、缴械咒等等。哈里得用它们对付一些不服管教的学生、斯莱特林学院的对头，当然还有伏地魔的手下以及他本人。尽管战斗在游戏中所占比重并不多（制作者还算明智），不过仅有的那几场战斗还是让人觉得颇为无趣。你所要做的只是输入一些枯燥的指令，而没有将魔法应有的那种神奇感觉表现出来。除此之外，游戏的画面素质虽然整体尚可，但是仍然存在一些小的显示Bug，过场动画也不够精美。在音效方面，有时候背景配乐的音量过大，以至于让人听不清楚人物对白，也体现了制作者不够用心的一面。

正如前面所说，影迷们可以因为能够“亲身体验”霍格伍兹的生活而激动，对原作不感兴趣的玩家则可能只看到游戏的众多缺陷。但无论如何，作为一部改编作品，《哈里·波特与凤凰社》交出的是一份合格的答卷。

B



【点评人/北斗】暑期来临，电影大片的上映狂潮也再度掀起，《哈里·波特与凤凰社》当然是其中最重要的一部，而游戏也不失时机地出来凑热闹了。在今年已经发售的几部改编题材的游戏中（包括《蜘蛛侠3》、《加勒比海盗3》等等），《哈》算是品质最好的一作了。整个游戏的流程长度几乎达到了十五个小时左右，支线任务和隐藏要素也相当丰富。以改编题材的作品来讲，制作得还算比较用心，任务设置较为多样。XBOX306版的画面素质还是不错的，尤其学校的整体结构和电影中十分相似，让影迷们有身临其境的感觉。

B



【点评人/小沛】我对《哈里·波特》的原著和电影不怎么感兴趣，游戏对我当然也缺乏基本的吸引力。不过在试玩了一段时间之后，感觉EA还是在游戏中表现出了一些诚意。最大的亮点当然是整个学校的结构设计，富有立体感，而且十分庞大，有闲工夫的话可以在里面尽情地游览一番。游戏最大的缺陷在于内容太过枯燥，魔法本来应该是可以着力表现的要素，但是在游戏中却缺乏应有的想象力，落入公式化的套路。如果你对原作中的角色没有感情，那么你会很快失去把游戏继续下去的动力。总的来说，本作也注定了只是一个纯fans向的作品而已。

C



【点评人/唯夜】平心而论，《哈里·波特与凤凰社》已经是这个游戏系列中品质最高、也最忠实于原著的一作了。游戏剧情尽量保持了与原作故事的一致性，并且在此基础上设计了数十个任务，总的来说还是合格的。但是，游戏毕竟只是游戏，在很大程度上只能和原作做到“形似”，其中的神韵就不可避免地缺失了。原著小说的前四部风格较为轻松，正是从“凤凰社”开始基调逐渐走向黑暗，承接此后哈里·波特和伏地魔之间的殊死对决。这种沉重的气氛，在游戏中完全没有表达出来。但不管怎么说，如果你是一个波特迷，这仍是一个值得尝试的游戏。

B

本作也有PS3、Wii等版本，相对来说，XBOX360版是其中画面表现最好的版本。

点评人 北斗





スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS

本作超充实的内容和厂商认真的制作态度绝对值得钦佩！重新制作后的OGS绝对是一款真正的新作！相信所有机战迷们相当长一段时间内都会将魂和爱投入到本作之中了。

PS2	本刊译名：超级机器人大战OGS			CERO B
	BANPRESTO	7329日元	2007.6.28	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	238KB以上

完全重新制作的超感动机战！让人热血沸腾的绝对超值作！

全部由BANPRESTO的原创机体演绎的机战？这个想法在2003年之前或许被认为是不可思议的事情，要知道机战系列本身就已经是一个关公战秦琼式的超级大乱斗游戏，机器人动漫中那些高人气的角色和机体在游戏中的华丽演出正是机战系列最为吸引人的地方。可以说，许多机战玩家都是冲着这个去的——不过在我国，由于种种原因，可能绝大部分的机战迷应该是先接触的机战游戏，然后才对里面的角色和机体感兴趣，并寻找原作漫画看的。虽然从FC版的2代开始就已经有眼镜厂商自社的原创人物登场，不过一个完全由这些原创人物和机体构成的机战多少还是让人感到不可思议。不过，2003年11月GBA版《超级机器人大战OG》推出后获得的好评证明了这条路是可以走通的，游戏以从PS时代的机战α开始最为活跃的一批主角为核心，再加上从FC时代就有着极高人气的安藤正树（赛巴斯塔）、修白川（古兰森）、比安博士（瓦尔西昂）以及DC组织等等，共同打造出了一个全新而完整的OG世界！

这次的PS2版《超级机器人大战OGS》从内容上来讲是GBA版OG1与OG2的合集，其实原来本作是准备在去年机战系列15周年祭时作为给玩家的献礼而制作的，然而不知什么原因使得游戏的发售日一延再延（难道精力都放在了OG的TV版动画上？），本作直到最近才算是终于面世。这样一款重头作品当然不会仅仅是简单的"复刻+合集"这么简单，事实上，我相信，当一个真正的机战玩家从将光盘放入PS2、按下RESET键的那一刻起，巨大的感动将会扑面而来！仅从片头动画来看，与前年发售且同为PS2主机上的"机战α3"相比，这次的机体全部改用完全的真实比例进行刻画。如果说α3的片头突出的是最终决战时双方无数机体间目不暇接的激战的话，那么这次的OGS则是通过真实比例的机体来再现出只有巨大的钢铁战士之间才有的超大魄力战斗！



玩家可以自由选择从OG1开始还是从OG2开始，如果是将OG1打穿之后系统还会提示是否继续开始玩OG2。游戏在画面上的改进自然是无需多言，素质比前年就已经极受好评的α3还要优秀，特别是几乎所有机体的招式都重新进行了制作，这绝对是一款新作才会有的制作态度！剧情和对话方面，基本是沿用了GBA的两作，但如果你是一个会认真观看剧情而不是所有对话一律跳过的玩家，那么就会发现其实许多细节之处都进行了改动，例如OG1刚开始时就交待了英格拉姆最初在巴尔玛星时接受任务来到地球进行潜伏的剧情等等，类似的地方在游戏过程中还有许多，可以说，厂商通过在这些细节之处的调整和追加，使得OG的世界观更加的完整，剧情方面也更加的丰满——你甚至能看到α3的真实系男主角的友情客串……

本作在系统上最大的改进非**ツインユニット**组队系统莫属了，这个系统简单来讲就是当己方任意两台非母舰的机体气力达到110以上并且相邻时就能组合成一个小队，这个设定与α3的小队系统有些类似。不同的是，α3的小队系统必须在战前编成，而且一旦编成后在关卡中是不能再更改的；而本作的组队系统则只要满足条件，就能随时和任意我方出场机体组队或是再拆开。关于组队系统还有着许多相关的设定追加，包括机体的特性、组队后独有的组队精神指令、长机僚机的伤害修正等等。可以说，组队系统的加入使得本作在打法上有了很大的变动，例如某些关卡熟练度需要击坠HP一定以下就会逃跑的BOSS时，组队再加上援护攻击就能造成更大的伤害；再例如合流与解散不耗费行动回数的设定，可以先组队使用完了需要的精神指令后再解散、再与其他机体组合发动攻击等等。

"特殊弹系统"也是本作中新增的一个设定，玩家可以将战斗后获得的特殊弹素材组合成有着特定效果的弹药再装填到机体的武器上，形形色色的素材使得最终能够搭配出很多种的效果来，游戏的乐趣也得到了提升。不过由于这类特殊弹药只能装填在部分机体的部分实弹发射系武器上，而这类武器的基础攻击力通常都比较一般，这就使得特殊弹在战场上终究只能作为二流配角。另外，在原来的GBA版OG2中才有的ACE机师特殊能力系统这次也是从一开始就有了。具体的关卡设计方面，基本与原作相同，但是部分条件和配置有少许变化，这次的OGS在整体难度上比原作要容易不少，这也算是针对家用机做的改进吧。

其实不论是双主角双路线的OG1，还是有着大量分支路线的OG2，其即便是单独作为一款游戏在流程方面就已经非常充实了，这次的OGS一次收录了两作，并且在将两作都打穿之后还有追加所谓的"OG2.5"，这里还有12话，整款OGS的内容绝对是超级充实！无论从哪个方面来看，OGS都绝对是所有机战迷们必玩的超值作品！

A



【点评人/荐莱】如果你以为这仅仅是一款"复刻"作或者是"合集"，那么你绝对错了。与原来的GBA版两作相比，PS2版的OGS不但在画面上进行了完全重新制作，达到了系列在PS2上的最高水准，在系统方面也有很大的变化。比如组队系统的加入，看似是与第三次阿尔法的小队系统相似的一个设定其实与之有着很大的不同，而围绕这个组队系统相关的诸多周边系统和设定使得其在本作的战略方面有着非常重要的地位，即便是对GBA版原作非常熟悉的朋友也能感受到许多的新乐趣。可能是由于家用机版的原因，这次的难度下降了不少，当然EXTRA HARD模式仍然健在。

A



【点评人/雪飞】期待本作许久，终于拿到了它，而游戏也的确没有让玩家失望，延期发售果然未必都是坏事。OG1、OG2两部作品全部重新制作，动画更为热血，在游戏的时候甚至会特意打开某些自己喜欢机器的战斗动画，虽然会用去很多时间，但却觉得值得。隐藏的OG2.5更让玩家期待，使完成游戏后大家都会齐呼过瘾。熟练度的取得清楚明了，为游戏的战斗增加了难度，满足了喜爱战略游戏玩家的成就感，特殊弹合成系统和换装武器系统更为机战系列增添了一丝新意。狮子王剑和重力炮仍然是必须入手的强悍武器，而效果各异的特殊弹也使得战斗乐趣提升了不少。

A



【点评人/龙马】《机战OG》终于在PS2主机上发售了！本作虽名为OGS,但并不只是单纯的移植GBA版的OG1和OG2，在将游戏通关之后还追加了原创的OG2.5版，充分显示出了制作组的诚意！在PS2主机的强大机能下，本作的战斗动画比起掌机版有了翻天覆地的变化，就连游戏初期的普通机体都魄力十足！并且还追加了完全语音，使游戏的热血程度到达了极点！值得一提的是本作中新增的小队系统，与组队之后的双人精神力，此系统设计得非常人性化，简单易懂，合理的运用后可以轻而易举地获取熟练度，甚至还可以将BOSS级的敌人一击秒杀！

A

在对话画面时，同时按下R1键+START键就能直接跳过这些对话，非常便捷。

点评人 雪飞





川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩

NDS	本刊译名：沿川垂钓 日萌之谷潺流之诗			CERO A
	MMV	5040日元	2007.6.28	
角色扮演	卡带	日版	1-4人	512Mb

在鸟语花香中享受宁静！回归自然感受田园生活！

本款作品与牧场物语相似，依然是把玩家从喧嚣的城市生活中解放出来，将玩家带到温馨自然的田园生活中。玩家可以在进行游戏的同时，得到自然的感受，获得都市生活中最缺少的轻松感。工作繁忙的上班族，被学习压力压得透不过气儿来的学生族，都能在炎炎夏日中，从本款作品中得到放松。

本款作品对应NDS双屏的特性，将钓鱼系统大幅进化，在上屏幕中显示出鱼在水中的运动，下屏幕的则让玩家对应鱼的运动做出正确的判断，完成垂钓小游戏。在垂钓之前，玩家可以自行选择垂钓场所，并可以在下屏幕上看到在水中畅游鱼儿们的大小，并可以把鱼钩扔到自己想掉的鱼儿面前。在鱼儿上钩时，根据玩家的反应速度点击A键的时间不同，会得到"HIT"，"BEST HIT"等加值。鱼儿上钩后，玩家要使用下屏幕以触摸笔为自己的武器与它们斗智斗勇，稍一大意则会失去即将到手的猎物，白白地损失主角的体力。不过垂钓的技巧并不复杂，只要稍加训练，再加上多次的实战，玩家便能成为垂钓的高手。在不同的地点，玩家可以钓到的鱼的种类不同，大小也不一样。想要完成完美的收集，玩家一定要多走走多钓钓。

游戏中基本没有什么音乐，取而代之的则是潺潺的流水声和清脆的虫鸣声，使玩家完全融入到自然中，仿佛自己不是坐在家里而是在山水间遨游。通过这款游戏，玩家在平时生活和工作中积累的压力会得到释放，烦躁的心情立刻安定下来，心灵得到最大程度的放松。在平时的游戏中，玩家耳边回响的或是紧张激烈的音乐或是轻松柔美的乐曲，虽然可以让玩家得到听觉上的享受，但时间一久会让玩家觉得大同小异。而本款作品给予玩家的则完全是大自然的声音，与游戏的主题非常贴切，从听觉方面将游戏提升到新的高度。在看惯了家用机诸多大作的豪华绚丽的游戏画面后，再看掌机上的作品，很难会被游戏的画面震撼。（当然，有些掌机作品画面差得让人震惊除外）本款作品画面也绝对谈不上华丽，但却透出一种朴实，一种将大自然生活整体再现的真实。而且本款作品的主题就是钓鱼休闲，这样的游戏画面更起到了放松玩家身心的作用，让玩家在游戏中觉得非常舒服，并不会去挑剔游戏的画面不够华美。





游戏的人设值得夸奖，无论游戏中的人还是动物，都以Q版的造型征服玩家的心。尤其是女性玩家，一看到游戏中的人物，多数的反应都是："啊！好可爱啊！"甚至会有些玩家本来对这个游戏并不感兴趣，而在看到游戏中的人物造型后，立即决定进行游戏。背景音乐、游戏画面、游戏的人设都紧扣游戏的主题，让玩家从各方面都能从中得到享受，完全地释放自己的身心。

钓鱼是本款作品的主题，因此出场的鱼儿种类繁多，绝对可以满足玩家的收集需要。为了使游戏不单调重复，厂商除了钓鱼外，还为玩家准备了捕捉昆虫、采摘野花等游戏，丰富的游戏内容绝对让玩家满意。为了方便玩家的游戏，在游戏中玩家还可以饲养小怪物，让它们帮助玩家回复体力、捕捉昆虫、采摘野花。而提升这些小怪物的能力则要靠玩家的努力，将自己辛苦钓得的鱼儿送给它们……

为了增添玩家的成就感，在游戏中还会出现不同的对手向玩家发起挑战，想要战胜他们，玩家在平时一定要苦练钓鱼技巧。当玩家觉得自己已经是垂钓高手时，想寻找更为强悍的对手时，玩家可以WI—FI对战，与真正的玩家对手进行对战。电脑再强也不过是些数据的处理，在游戏中往往都有自己致命的缺陷，只要玩家抓住这一弱点，即可轻松地战胜它们。但是换上同为人类的对手，玩家在对战中则没有了自己的万能必杀技，而是要跟同类进行智力与反应的对决，胜利之后得到的喜悦感和成就感要比在单人游戏中得到的强烈许多，同时还能在战斗中得到大幅度提高。这个原因也是DS主机旺销的原因之一，而本作对联网对战非常重视，相信不久之后，这款游戏也会在喜欢钓鱼的玩家中掀起对战的旋风。虽然游戏中并没有金钱的设定，但是玩家一样可以通过钓鱼获得SP值，并用SP值可以与商人交换获得食物、新钓具、诱饵等物品。除了SP值交换物品以外，在游戏中玩家还可以通过完成任务获得物品。

尽管游戏的优点颇多，但因为游戏的受众、同类型游戏出品速度过快、与同类型作品间差异不明显等问题，仍然决定了本款作品只能算得上是一款小品级游戏。但是厌倦了平日在游戏中打杀、向往自由宁静田园生活的玩家，仍然会从本作中得到无可替代的快乐和轻松。因此也强烈推荐有条件的玩家能尝试一下，虽然打穿整个游戏要花去不少时间，但却绝对值得。

B



【点评人/小沛】以钓鱼为主题的游戏以前出过不少，但大多数都是看起来比较正经的作品，需要考验玩家的耐心，也就是以仿真为目标。而本作则旨在休闲娱乐，将钓鱼的过程加入了很多特殊的要素，打破了传统的常规，并且配上可爱的人物，和优美的环境，令人在游戏的过程中充分享受到悠闲的乐趣。而且本作的内容不仅仅是钓鱼，还包括了宠物养成，和采摘收集等要素。钓鱼反而成了一种辅助要素，因为钓上来的鱼是给你养的宠物吃的……这个游戏很符合任天堂平台作品的一贯风格，过程轻松，而且收集要素多，很适合拿来消磨时间。

B



【点评人/龙马】沿川垂钓这个游戏从类型上来说是属于休闲类的游戏，其轻松的游戏方式及音乐，还有可爱的Q版人设等都非常切合主题。说起来，本作的开发组MMV在制作这种类型的游戏方面还是很有经验的，虽然游戏单从名字上看是个钓鱼类的游戏，但是，实际玩过之后发现游戏中除了钓鱼以外还可以捕捉各种昆虫、饲养宠物（怪物）以及采摘植物，感觉颇有些牧场物语的影子。另外，本作既然是NDS上的作品，通信对战的要素自然是必不可少的。与朋友一起对战、交流才是此类型游戏的最大魅力，对大作审美疲劳后，可以用此游戏来放松一下。

B



【点评人/北斗】曾几何时，"黑巴斯"之类的垂钓类游戏在掌机上也是相当受欢迎的，不过最近几年这类游戏似乎沉寂了不少。这次的"沿川垂钓"在定位上非常符合NDS这样的掌机，游戏风格在朴实中透露出对大自然的亲切，操作也是简单易懂，很快就能掌握要领并融入到垂钓的乐趣之中。这样的游戏对于在城市中整日奔波忙碌的人来说是一个非常好的放松方法，即便只是虚拟的自然，也会因为垂钓的乐趣而使人得到身心的放松。这类游戏虽然不是那种你一拿到手就恨不得昼夜奋战马上通关的作品，但绝对是闲暇之时拿来悠闲度日的不错选择。

B

垂钓累了可以上山散步，跟随鲜花和昆虫鸣声的指引，会碰上妖怪，将它们想要的东西给它们，会得到意外的惊喜。

点评人 薯子





Mana-Khemia マナケミア ～学園の錬金術士たち～

以炼金术为主题的《工作室》系列是很多玩家都喜欢的游戏，迄今为止，这个系列已经登陆很多机种。这款《学园的炼金术士们》是《工作室》系列推出10周年的纪念作品。

PS2	本刊译名：Mana-Khemia学园的炼金术士们			CERO A
	GUST	7140日元	2007.6.21	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	345KB

和志同道合的伙伴共度学园时光 用魔法炼金的力量创造光明未来

GUST这家公司的名声，说是全靠《工作室》系列创造出来的也不为过。GUST创立于1993年，社址位于日本长野县长野市，最初只是一家从别的公司中分离出来的小公司，主要业务是开发PC上的游戏软件。1994年，在索尼的PS发售前后，GUST转向电视游戏领域，成了首批加盟PS阵营的第三方游戏软件商。1997年5月23日，GUST在PS上发售了一款以"炼金术"为主题的RPG游戏，这就是《玛莉的工作室·扎鲁布尔格的炼金术士》。这款游戏采用了和传统RPG差别很大的结构形式，流程中并没有完整的冒险过程，而是通过"调合道具"的主题将主人公的行动串联起来。游戏中主要的工作就是收集素材、调合和引发剧情事件，在迷宫中的冒险也是围绕这一主题来进行的。由于具有清新明朗的风格和特殊的游戏感觉，这款作品在发售之后迅速受到了玩家们的关注，成了"休闲派RPG"的代表作品之一，GUST的名字也从此传开。之后，《玛莉的工作室》被移植到其它机种上，续作《艾莉的工作室》（1998年12月17日，PS）也顺利推出，《工作室》正式走上了系列化的道路。

当家用游戏主机进化到PS2的世代之后，《工作室》系列推出的作品数量不断增加，内容也开始多元化起来，GUST进行了各种尝试，希望给系列增加新的活力。其中，于1994年之后推出的《伊莉斯的工作室》系列成了GUST在PS2上的代表作品。《伊莉斯的工作室》共包括《永恒玛娜》（2004年5月27日）《永恒玛娜2》（2005年5月26日）和《伟大幻想》（2006年6月29日）三作，其中前两作尝试向传统RPG靠拢，并且采用了新的调合系统；《伟大幻想》则将前两作中的发展而来的战斗系统和系列早期的传统调合系统进行了融合。这三部作品中虽然存在不少因尝试而导致的问题，但游戏的整体体质很高，在玩家中获得了不错的评价。

《工作室》系列发展至今，已经经过了10年的时间。GUST此次推出的《Mana-Khemia学园的炼金术士们》是整个系列中家用机正篇编号的第9部作品，同时也是系列诞生10周年的纪念作品。这款作品的主题是"炼金学园"，厂商称这是一款集历代《工作室》中要素于大成的着力之作。从宣传意图上来看，这是一款花了很大心思的着力之作，但事实上，这款作品在发售前的影响力却不算很大，不少对《工作室》系列抱有好感的玩家也是在游戏快要发售时才对它有所了解。细想起来，这款游戏在品牌形象上的变更应该是认知度降低的主要原因。一方面，这款作品的标题取消了"某某的工作室"这样一个大家已经耳熟能详的引题，换上了一个全新的名字，已经熟悉了系列名称的玩家没办法从名称中联想到作品的内容；另一方面，厂商在本作中起用了芳住和之作为新的设定师，角色的形象与风格与PS2上前几部作品差别颇大，对于已经看惯了《伊莉斯的工作室》中双羽纯画稿的玩家来说，本作中的人物形象显得太过陌生了一点。



当然，即使游戏的"相貌"发生了一些变化，很多老玩家最后还是选择了这款游戏。在内容上，本作确实是《工作室》系列的正统继承者。本作中采用了与传统作品较为相似的调合方法，但同时，为了配合"学园"主题和多同伴的特点，本作中使用了"炼金圆环"和"同伴卡片"等辅助系统，进一步增加了道具调合中的可操作要素。在战斗方面，本作在《伟大幻想》的战斗系统基础上进行了进一步的改变，创造出了"行动值卡片战斗系统"，玩家可以用下棋一样的感觉来操作战局的发展，调合后的道具也能在很多方面对战斗进行辅助。

整体看来，本作的系统包含了历代作品中经验的积累，确实称得上是一种很成熟的设计。可是，在大量增加要素之后，本作的系统显得过于繁杂，无论是调合还是战斗，需要控制的东西都太多，如果对以前作品中的系统不熟悉，可能要花很多时间在弄明白游戏系统上，失去了《工作室》系列轻松休闲的感觉。但对于系列的老玩家来说，新角色设定所带来的隔阂感又难以消除。而且，本作的剧情构筑算不上理想，序盘的导入过于平淡，终盘时的展开又有些突兀，这也是一些玩家对本作颇有微词的地方。

从目前玩家们的整体反响来看，因为本作的系统具有相当的深度，值得研究的要素也很多，所以受到了一部分系列老玩家的喜爱。另一方面，也有不少玩家觉得这款游戏过于"核心化"，设定和剧情也缺乏亲和力，因此对本作产生了"敬而远之"的态度。《工作室》系列今后将如何发展，厂商今后恐怕还得再花些心思才是。

B



【点评人/小沛】我以前对《工作室》系列接触不多，这次玩过这款《学园的炼金术士们》之后，对游戏中的系统留下了不错的印象，在迷宫中进行探索，在工房中进行调合，带有一种收集与发现的乐趣，在迷宫中为了寻找素材而进行开掘与垂钓的过程很容易令人入迷。另外，本作中各角色的分支剧情颇为精彩，在自由时间中到各处转转，就能发现很多有趣的小花絮。在调合道具的过程中还会发生"发想事件"，在有趣的剧情之后，还能获得新的道具配方。不过，本作中的主线剧情显得略微有些单薄，支线剧情和同伴的数量相比也显得少了些，再充实一下就好了。

B



【点评人/荇菜】本作中的游戏系统经过了大幅改良，不仅炼金调合的要素大大增加，战斗系统也变得更有战略性了。利用调合出的道具来获得必杀技的设计依然健在，这种与战斗实力直接相关的要素可以促使玩家不断产生继续进行炼金研究的动力。游戏中同伴角色的个性非常强，每一名同伴具有的战斗技能都有不同种类的功效，再加上进化了的"爆发模式"和"协力攻击"，战术上的搭配非常丰富，如果熟练运用，可以在短时间内对敌人造成巨大的伤害，完成华丽连击之后的感觉非常爽快。游戏中的战斗系统会随着课程逐步介绍给玩家，初玩者也可以慢慢熟悉。

B



【点评人/风林】本作中的成长系统和协力系统有设计上的闪光之处，但从整体上看，这一作的素质并不能令人满意。战斗时的效果虽然非常华丽，但系统并不是很精炼；同伴们的支线情节很有趣，但主线故事的展开非常牵强。特别是炼金术的部分，取消了天数限制的判定，游戏节奏变得非常松散，通过"以太值"来为道具追加效果的设定也有点"为了玩系统而追加系统要素"的感觉。可以说，为了取悦核心玩家，厂商刻意将原有的系统复杂化，反而丧失了《工作室》系列原有的风格。再加上难以让人接受的人设风格改变，实在难以逃脱"费力不讨好"的嫌疑。

C

担纲本作的角色设定芳住和之是近两年很出名的年轻插画师，代表作品有《舞-HiME》等。

点评人 雪飞





GROWLANSER Ⅵ
グローランサーⅥ
Precarious world

PS2	本刊译名：梦幻骑士6・危机世界			CERO A
	ATULS	7140日元	2007.6.21	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	110KB

粉碎外星的侵略计划，穿越时空拯救世界！保持传统并加以创新，梦幻骑士六弹出击！

梦幻骑士系列从即时战略转型为角色扮演以后，很多老玩家都觉得非常不适应，甚至有些玩家忍痛放弃了这一系列。但从五代起，梦幻骑士系列的新类型逐渐成形，六代更将新的游戏类型发扬光大，让玩家从中得到了新的享受。

本作的战斗系统与最终幻想十二相似，玩家的战斗都是在地图上完成，玩家可以控制主人公走近敌人发起攻击，同伴们则是按玩家的宏观指示行动。在剧情战斗中，敌人则分布在地图四周，并且经常有大量敌人集中兵力向玩家发起攻击，因此这些战斗的难度都远高于自由战斗。玩家在剧情战斗中需要仔细思考，并且迅速对同伴们下达命令应对战场的变化，将战略性融合在角色扮演类型中，继承了系列的战略精髓。一般的战略游戏每场战斗都需要玩家拿出很多时间完成，而本作的战斗时间则继承了角色扮演类型的优点，剧情战斗也用不了玩家很多时间，自由战斗则在一两分钟便可完成。尽管如此，本作却依然会杀去玩家的大量时间，因为玩家在本作中要进行数十场剧情战斗和上百场自由战斗。将每场的战斗时间缩短但却必须进行多场战斗，整体上需要游戏的时间依然很长，但是却可以减轻了玩家的枯燥感。

因为游戏的类型是角色扮演与战略相结合，因此剧情任务的胜利条件也是多种多样，有些战斗会在进行一半时改变剧情条件，所以玩家在战斗中不但要考虑到解决眼前的危机，还要意识到未来即将发生的事，作出正确的判断和充分的准备。本作的剧情战斗根据玩家的完成情况会得到三种评价，第一种评价可以得到大幅提升妖精能力道具奖励，第二种得到奖励是小幅提升妖精能力道具，第三种则没有奖励。提升妖精的能力不仅对战斗有很大帮助，对玩家的交易也可以起到辅助作用，还能利用妖精的特殊能力在闲暇无事时听听她和同伴们的对话，因此玩家更要打起十二分精神，认真思考后再做出行动，争取得到最高的评价。



本作的特技和魔法等技能都需要玩家进行修炼，修炼方法也比较复杂。玩家先要装备上带有技能牌的武器和装备，参加一定战斗武器和装备的熟练度到达顶峰时，会得到该武器和装备上的技能牌。玩家将这些技能牌装备到技能盘上后，便可以使用该技能的一级技能，如果想得到高等级的技能，则要不断进行战斗获取技能经验。每个技能牌上的技能只能修炼到五级，如果想获得更高等级的技能，玩家则要利用特殊道具，再获得一枚该技能的技能牌，并且装备到技能盘上修炼，也可以再次装备有该技能的装备提升熟练度。为了让玩家能相对轻松地修炼技能，玩家可以通过战斗获得技能牌，也可以使用战斗中得到的物品获得技能牌，不过这两种获得几率比较低。为不同角色修炼技能和魔法时玩家也要慎重考虑，要针对人物特点为其配备最合适的技能，比如说为魔法高魔力高的后卫角色配备上吸收魔法技能，为高物理攻击低魔法值的前卫角色装备上体力上升技能，对那些魔力值过低的角色索性不让他们修炼魔法而是专注于技能的修炼。

为了方便玩家的技能修炼，也更加突出了本系列的特色，玩家在进行技能修炼时，可以同时修炼多个技能。虽然只能修炼玩家装备的武器和防具对应的两条路线修炼，但玩家却可以通过使用道具而改变技能牌的走向和位置，一样可以做到自由修炼。

附加技能特殊装备的合成是本作增添的新系统，利用这一系统，玩家可以为特殊装备附加上各种技能，每个装备分为四栏，因此每个装备最多可以同时附加四条技能。各种附加技能都对应一栏，在合成时有等级之分的相同技能效果可以累加，最高可以到达九级，那些没有等级之分不能累加的技能也可对战斗有很大帮助。有了这些装备的辅助，玩家可以更为轻松地解决战斗。虽然合成需要时间，但玩家却可以使用特殊道具瞬间完成合成，还可以将装备分解，只保留下自己需要的技能进行合成。

在游戏中，根据玩家的问题回答情况，玩家跟同伴间的关系会发生变化，并且会影响到游戏的最后结局和画廊收集。因此玩家在战斗之余还可以换换脑子，尝试一下恋爱模拟，不过让人郁闷的是在最后选择人物告白时，玩家竟然可以选择同性！除了以上的优点外，本作中还有大量的隐藏要素，玩家经常可以在不经意时得到意外的惊喜。

本款作品虽然在日本专业杂志上评分不高，但其实是一款非常优秀的作品，不但与前代作品连续性强，并且还拥有成熟的游戏系统。虽然玩家需要六十小时左右才能相对完美地通关一次，但玩家在游戏时却不会觉得时间是被白白谋杀，而是能得到真正的快乐。

A



【点评人/唯夜】执着于战棋形式的玩家也许会因为本作继续向RPG偏移而不满，但其实这是一款颇有诚意的作品，尤其是在PS2的末期，厂商肯拿出这样的态度做游戏是挺不容易的。有人会觉得本作跟5代相比没什么变化，这可能是因为它与前作在剧情上的延续性很强（这也无可厚非）所造成的错觉，但实际上6代在系统方面的提升和强化是显著的。技能的习得和培养系统颇为独特，很需要战术思考，也很容易打造出角色个性，是整个游戏的亮点和精华所在。战斗方面的流畅度不错，有难度、有章法，感觉很适度。此外漆原智志的人设自然是卖点之一，不过说实话，我倒不是太喜欢他的画风。

A



【点评人/龙马】本作已经是《梦幻骑士》系列的第六作了，也可以说是"新生"《梦幻骑士》系列的第二作。从本系列的第一作创造了奇迹之后，先后经历了三代的起伏，在系列的第五作时进行了本质性的改革——人物建模从2D变成了3D！顺应时代的改变，也本应是一件好事，但五代发售后那糟糕的建模却令人十分的失望……在经历了上一代的"失败教训"后，制作组好像并没有吸取教训，在本作中继续采用了前作的建模……不但如此，整个游戏的系统与前作相比都没有太大的变化，以致于给人的感觉本作就是靠着漆原的人设"骗钱"。

C



【点评人/小沛】都是让Wii和PS3给逼的，原本觉得已经不太可能还有好游戏推出的PS2，居然还在默默地支撑着。或许就是因为后继者销量不高，而对手又用低技术取胜的缘故，因此PS2现在依然是索尼的家用机主打。不扯这么多了，就《梦幻骑士6》而言，这款作品是角色扮演和战略要素的集合体，整体素质很高，基本继承了前代系统，而且流程特别长，非常利于用来消磨时间。玩过前作的人看到这款作品一定会非常感动，因为很多系列虽然也标有系列的序号，但每作之间几乎没有联系。本作则与前一代的联系非常紧密，许多谜团都在本作中揭开。

B

在游戏中还有一些隐藏的迷宫，发现这些迷宫则需要玩家在城市里多对话，引发特殊剧情。

点评人 著子





BAROQUE

バロック

《巴洛克》是当年SS和PS上一款颇具争议的作品。这款游戏独特的世界观、表现形式和剧情流程引起了很多玩家的讨论。这次的PS2版《巴洛克》在移植的基础上对游戏的系统和画面进行了程度不小的改修。

PS2	本刊译名：巴洛克				CERO B
	STING	6800日元	2007.6.28		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	144KB	

在幽暗的世界完成赎罪的巡礼 用失去的生命寻回记忆的真实

制作发行《巴洛克》的STING是一家“老资格”的游戏开发公司，成立于1989年，最早为PC及任天堂的系列游戏机开发游戏作品，游戏类型以STG和RPG为主。《巴洛克》是STING于1998年5月21日在SS上发售的一款动作冒险游戏，后来又于1999年10月28日以《巴洛克·歪曲的妄想》这个标题移植到了PS上。这款作品中颓废而阴郁的世界观前卫的表现方式引起了很多人的注意，很多游戏媒体都对这款游戏进行了较大篇幅的报道。

“巴洛克（Baroque）”是个艺术名词，指16世纪末到18世纪在欧洲流行的一种建筑与艺术风格。巴洛克的特点是使用具有动感的造型与装饰，并且通过巧妙配置光源等方法营造出带有梦幻色彩的空间。关于“巴洛克”这个词的语源，一种流行说法是源于葡萄牙语，意为“歪曲的珍珠”。巴洛克风格华丽、夸张而矫揉造作，这个词中最早含有贬低的意味，但后来逐渐专有名词化，成了这种艺术风格的统称。

在《巴洛克》这款游戏中，制作方用“巴洛克”这个词指代人们心中的妄想。在这款游戏的剧情中，世界因为一场称作“大热波”的天灾而彻底改变了面貌，残存下来的人类中诞生了一个新兴的宗教团体“罚之教团”，教团中的成员自称“天使”，并且区分了明确的阶级。主人公是一名失去了记忆的少年，在高级天使的授意之下，前往一座每次进入都会变换面貌的神秘迷宫“神经塔”的地下深处进行探索。迷宫中有很多被称作“异形”的敌人，它们是受到天灾影响而发生了变异的人类。本作之中没有“GAME OVER”的概念，如果主人公在迷宫中身亡，会回到外界重新开始探索，获得的能力值与道具也都会消失。不过，这种“重新探索”并不意味着从头开始，外界的时间会随着玩家的游戏而不断流逝，剧情中人物的行动与言辞也会逐渐发生变化。这种变化和探索中的各种要素都有关系，甚至连“死亡次数”也与剧情发展有关。当主人公的事件收集达到一定程度之后，被封闭的记忆就会逐渐开启，通向真正结局的道路就会被打开。这款游戏的表现中充满了“末世”的印象，画面以暗红和土黄色作为基调，场景宛如一座废弃的旧工厂，“天使”和“异形”也大多采用人体器官与人体以外的物体相结合的造型，具有强烈的视觉冲击力。



在系统方面，本作是典型的“迷宫探索”类游戏，玩家要以动作的形式控制主人公在迷宫里进行冒险。主人公除了有HP计外，还有一条VP（活力）计，它是一种变相的冒险时间限制。在游戏中，主人公因战斗而消耗的HP会随着时间流逝逐渐回复，但VP会随着时间流逝逐渐下降。如果VP降到0，HP就会从不断回复变成不断下降，如果不回复VP值，主人公最后就难逃一死。在游戏中打倒“异形”后会出现名为“思念结晶”的道具，取得它们就可以回复VP值。迷宫中散落着各种道具，除回复道具外，也会有可以装备的特殊道具。装备外套可以增加防御力，装备剑或枪可以改变攻击方式。神经塔迷宫是以“层”来划分的，玩家在每一层中最主要的目的就是寻找通向下一层的入口。在一些被称作“感觉球”的特殊设施处，玩家可以把身上的道具传向外界，在死亡或进行下一轮探索时再拿出来使用。另外，迷宫中还存在着各种各样的NPC，它们肩负着各种功能，有些可以和玩家交换道具，有些可以改变道具的属性，也有一些会引发事件。在迷宫中寻找这些NPC也是玩家的主要工作之一。

虽说PS2版《巴洛克》是移植作品，但在游戏形式上进行了很大改变。SS和PS版《巴洛克》是主视点型探索游戏，但PS2版变成了第三人称视点，在形式上更加接近一般的动作冒险游戏。关于这项变更，玩家们褒贬不一。原来的主视点操作有些“晕”，但狭窄的视界配合幽暗的背景，更能体现出作品想要表达的风格，有着一种独特的未知感与深邃感。此次变更视角后，玩的时候眼睛感觉舒服了不少，却失去了那种“封闭”的意境，画面有些流于平庸。而且，本作的操作感和画面的精细程度和PS2原创的动作冒险名作相比还有着不小的差距，在第一印象上很难给人以“优秀作品”的感觉。另外，本作游戏中的人物形象发生了微妙的改变，角色的面孔有些低龄化。这样的形象设定对于新玩家来说或许比较易于接受，但和作品本身的风格显得有些不协调。

PS2版《巴洛克》为了对应大众化，在很多原本硬派的细节上做出了妥协。从游戏的大趋势来看，这也是没办法的事。如果照搬原先的模式，可能很难被现在的新玩家接受。可是这样一来，基础层面较差的问题就更加明显了。总体来说，这不能算是一款素质很高的游戏，但对于喜爱它的世界观与剧情的玩家来说，也还是有玩一玩的价值的。

C



【点评人/唯夜】荒废的世界、奇妙的住民、意味深长的台词，以及充满谜团的主人公，这些是当年的《巴洛克》最大的魅力。在主人公不断“探索”与“死亡”的过程中搜集各种不完整的情报，一边玩游戏，一边对主人公的过去以及角色之间的关系进行各种猜测与妄想，这正是这款以“妄想”作为主题的游戏的精髓所在。说实话，这次的PS2版并没有体现出这部作品应有的意境。游戏视点进行了变更，场景中的演出却没有相应提高，画面的粗糙和简陋足以使游戏中的世界观大打折扣。而且，游戏中的音乐也没有SS版和PS版的效果好，令人有些莫名其妙。

C



【点评人/小沛】我没有玩过SS和PS上的原作，这次玩过PS2版后，虽然明知是9年前的老游戏，但它还是给了我一种很“新鲜”的感觉。游戏中构筑了一个非常奇特的世界，人物形象与台词也和背景设定达成了巧妙的嵌合，游戏中的情节经常勾起玩家的遐想，使迷宫探索的主题显得很有厚度。不过，这款游戏的设定实在不够亲切，虽说是需要反复挑战的迷宫探索类游戏，但对于一款动作主题的游戏来说，只能在存储点和死亡时进行存档还是显得有些不近人情。另外，游戏中主角能做的动作太少，也没有防御和回避的手段，高难度时很容易被敌人围殴至死。

B



【点评人/风林】从SS、PS到PS2，平台的机能上升了一个档次，但本作在移植后的细节处理上却不太令人满意。首先，这一作中追加的语音效果并不令人满意，演员的演绎有些僵硬，反倒不如保持沉默给人的感觉好。其次，游戏中的视角处理并不是很到位，特别是在屏幕边上的时候，主人公和敌人全都看不见，经常有“不知自己在干什么”的情况发生。还有，本作中道路的分支过多，如果不开地图，走几步就会不知道自己在什么地方，但开着地图又很难看清画面。原先的“前卫艺术”到本作中变成了“难玩的动作游戏”，总的来说，这个移植不能算成功。

C

PS版中为男主角配音的演员是著名声优高山南，但在本作中换成了年轻声优板东爱。

来自塞伯坦的战火——

想看《变形金刚》的电影吗？我想绝大多数人都会给我肯定的答案。那么，在走进电影院之前，就让我们来看看它的游戏版有怎样的表现吧！





X360	本刊译名：变形金刚			
	ACTIVISION	59.99美元	2007.6.28	
动作	DVD-ROM	美版	1人	400KB

SKILL ITEM系统要点全解析

和大多数电影改编的游戏一样，《变形金刚》游戏版的系统并不复杂——甚至可以说简单得有些过了头。基本上除了一般动作游戏中都有的攻击、射击、跳跃等动作之外，唯一一个有些特色的就是变形——而这在游戏中实际上也并没有太大的意义。

为了让游戏不至于显得太过枯燥，制作者在每个关卡中都设计了一些附加的目标让玩家们去完成，称为“SKILL ITEM”。这些任务其实也还算简单，主要就是做出一些特殊的动作而已。这里我们就主要讲解一下SKILL ITEM的要点以及各个目标的达成方法，希望能够对大家达成100%通关有所帮助。



↑变形金刚们可以轻松举起汽车等物品，并且用作攻击敌人的武器。



↑游戏的画面素质相当优秀，大魄力的机器人造型令人印象深刻。看到英武的擎天柱，你是否无比感动？

SKILL ITEM GUIDE

Tech.1 体验疾速狂飙的快感 SPEED SKILL

顾名思义，这一项所需要达成的目标就是尽可能高的速度。某几个角色变形成汽车形态之后可以按下LT键发动硝化甘油喷射，此时车速会大大提升。找一段平直而且没有障碍物的道路，先按住A键加速到一定的程度，然后再发动硝化甘油喷射，就能达成这一项的目标了。



↑博派和狂派的死斗是《变形金刚》的主题，而在游戏中你可以选择任何一方来体验这场大战。

Tech.2 享受自由落体的乐趣 JUMP SKILL

这一项指的是从尽量高的地方跳下，但必须是以变形之后的形态（非机器人形态）跳落。具体的达成方法是先爬上一座高楼的屋顶，然后向屋顶的边缘跑过去，然后再变形从屋顶跳下就可以了。注意在掉落的过程中是无法变形的，因此要提前一点变形。注意寻找最高的大楼吧！



←尽管游戏中登场的角色不算太多，不过都各具特性。

→以地球作为战场，为了夺取机器人的生命之源而战斗。



Tech.3 展示匪夷所思的力量 THROW SKILL

这一项指的是把物体投掷到高空之中，投掷的高度越大，评价就越高。首先要选择一件大小合适的物品，最好是和普通汽车类似的东西。按B键抓起物品之后，拉住右摇杆的下方向，把视角调整到最大的高度，然后再按一次B键将物品向空中抛出去，就能够达成这项目标了。



←对场景的破坏是游戏的亮点之一。

→游戏的系统十分简单，易于上手。



华丽的外表，空洞的内容 令人失望的“机器人大战”

尽管由电影改编的游戏早已泛滥，不过游戏版《变形金刚》对于很多70年代末、80年代初出生的人来说仍然有着特殊的意义。这部伴随着大家成长的动画片在很多人心目中都具有无可替代的地位，而今年即将上映的《变形金刚》电影版又获得影评人们了不俗的评价，再次掀起了“变形”热潮。在这样的情势之下，游戏版《变形金刚》自然吸引了很多眼球，成为动画迷、影迷和机器人游戏迷们不能错过的一部作品。

游戏版《变形金刚》的剧情背景设定和电影基本一致，无非是讲述正义的博派和邪恶的狂派为了夺取“火种源”（Allspark）在地球上大打出手的故事。不过注意这只是“背景设定”而已，至于剧情的细节，游戏中基本没有涉及到。仅有的几段过场动画和一些对白无非就是告诉你敌人在哪出现，让你如何应付等等，抱着“先睹为快”目的去玩游戏的人可能要大失所望。不过从另一个方面来说这避免了在电影上映之前就“剧透”，让人失去新鲜感，也并非坏事。

优秀的画面是游戏的亮点之一。借助XBOX360的技能，每个角色的造型都显得十分细腻，金属质感相当真实。每一关的场景都颇为庞大而且相当复杂，在一些可以自由行动的任务中，甚至让人产生类似于《横行霸道》那一类高自由度游戏的感觉。



一个比较新奇的设定是游戏分成了博派与狂派两条路线，每条路线都有四大章，每一章分若干小关。在博派路线中你可以扮演擎天柱、大黄蜂、铁皮、爵士等角色，而狂派中则有威震天、红蜘蛛、路障等等。这听起来似乎很有吸引力，但不幸的是，无论你选择哪

“保护”与“破坏”，哪个是你的选择？

Tech.4 表演神乎其神的车技 SLIDE SKILL

这一项指的是你控制车辆转向的能力。首先变形成汽车形态，尽量提高车速。当车速足够快之后，不要松开油门（A键），按下刹车，同时迅速拉动左摇杆的左或者右方向，让车辆做一个180度转身的动作。转向的时候注意速度要快，动作要一气呵成。

Tech.5 释放心底的破坏本性 DESTRUCTION

这一项是狂派独有的。达成方式很简单：尽量破坏场景中的物体就可以了。可以破坏的物体包括建筑、车辆或者其它设施等等。尽量使用威力强大、有较大爆炸范围的武器。当威力武器能量耗尽而暂时无法发射的时候才配合使用轻型武器或者近身攻击。





↑狂派的任务就是进行大肆的破坏，造成一片混乱！

←短兵相接的战斗，战况十分激烈。

系统与屏幕显示

屏幕左上角显示当前所使用角色的体力。体力可以通过打倒敌人之后吸收它们掉落的心型能量块来恢复。左下角的两条槽表示角色武器的能量，左边代表轻型武器，右边代表重型武器。当角色开火的时候，武器的能量会逐渐消耗，一旦耗尽就暂时不能发射了。重型武器的能量消耗速度较快，而轻型武器可以很长时间持续发射。停止射击的时候，武器的能量会自动快速恢复。屏幕右下角的是雷达，附近的地形会显示在雷达屏幕上。当前任务目标的地点会在地图上以绿色图标显示，附近的敌人则会以红色图标显示出来。



←游戏中的任务完成之后都可以再次进入，重复挑战其中的一些特别奖励。

经典画面再现，重温你的童年梦想 亲身经历博派和狂派的殊死搏斗！

Tech.6 打倒一切来犯的敌人 HEROIC & EVIL

这一项目标可以通过不断地击倒敌人来达成，不过博派和狂派两方的这一项的命名并不相同：博派的被称为英勇（Heroic），狂派称为邪恶（Evil）。想要顺利达成这一目标，有几点需要注意：一是多多使用近身攻击。在游戏中很多敌人都会防御远程武器，只有近身攻击能够顺利将它们打倒。第二是当屏幕上剩下的敌人不多时，要适当放慢攻击的速度，等下一批敌人出现之后再打，才能一口气达成较高的评价。



强大的火力由你操纵

→比起火炮来，实际游戏中近身搏斗更常用。



巨大身躯 无穷的威力



→驾驶机器人在庞大的都市中自由行动，给人特别的体验，这是游戏最大的意义。



变形金刚热潮已全球汹汹袭来

你怎能错过最强的对决

每个角色都有不同的性能，因此每一个特殊的目标都必须选用不同的角色来完成。如果你发现一个目标太过困难，不妨先进行流程，等到角色切换之后再来试试。

收集本派的标志

根据你选用角色的派别（博派或者狂派），你可以在每个关卡中找到一些对应本方派别的金属标记。这些标记通常都隐藏在一些不容易注意到的位置，例如大楼屋顶、街道的角落等等。在游戏的每一章中都有五个标志，而博派和狂派的流程各有4关，因此一共有40个标志。收集这些标志可以获得三项隐藏的奖励：收集全部20个博派标志可以开启初代版本造型的擎天柱作为隐藏角色使用；收集全部20个狂派标志可以开启初代版本造型的威震天，收集全部40个标记可以获取XBOX Live成就Pride of Bumblebee。





←变形金刚们可以在墙壁上攀爬，虽然速度不是很快，但也还算灵活。

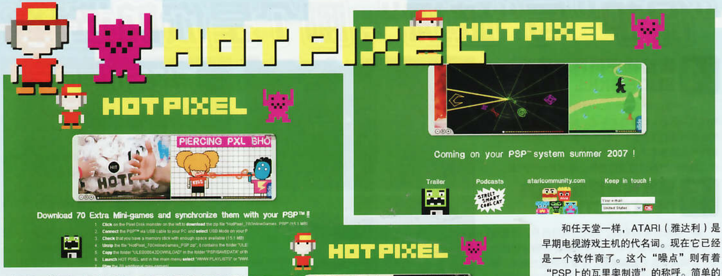
一方，游戏的内容实际上都没有太大的区别。你要做的无非也就是赶到某个地点，摧毁一些指定的目标，击败前来冒犯你的敌人——虽说大多数动作游戏的内容都无非如此，但《变形金刚》中的战斗实在是显得有些无聊。每个角色通常都装备有轻重两种武器，但你开枪射击的时候大多数敌人都会使用能量罩防护。唯一有效地攻击方式是用你的拳头（或者蝎子尾巴之类——看你变成的是什么形状了）来进行近身搏斗。而每个角色的攻击方式也就是大同小异的三连击，从头到尾没有任何变化。敌人的AI不高，很多时候都只会傻傻地让你打，因此谈不上什么难度。当你的角色变形成为汽车或者其它交通工具行驶时，操作性很难让人觉得满意。而且在游戏中并没有什么非得变成交通工具才能顺利通过的地方，使得变形也失去了意义。

相比博派，狂派的流程显得有意思一些，这是因为狂派的任务之一就是大肆破坏。有些任务的目标就是让你破坏附近所有的建筑物，而破坏物体的数量达到一定标准还可以开启隐藏要素。当你操纵着巨型机器人在城市中肆虐，并且将它夷为一片废墟的时候，确实让人



感到很有意思。当你进行破坏的时候，爆炸的效果也令人印象深刻，火光和烟雾会波及到很大的范围，同时爆炸的碎片四处横飞，具有很强的真实感。当你击打重物或者引发爆炸的时候，画面也会随之震动，更让人觉得身临其境。但归根结底，不管“破坏”是多么好玩的事情，玩上二三十分钟之后你一样会感到厌烦，整个游戏缺乏将你留在电视屏幕前的吸引力。

《变形金刚》的流程较短，很难说这是优点还是缺点，因为比起重复玩那些枯燥的内容十几个小时，还不如赶快让你尽快地“解脱”出来。《变形金总的来说它是一个非常典型的电影改编游戏，画面不错，对fans有一定的吸引力，但流程不长，系统太过简单，剧情苍白。除非你真的等不及电影上映，否则还是不要为它浪费太多时间吧！



简单化的益智游戏 回归雅达利时代的点阵画面

和任天堂一样，ATARI（雅达利）是早期电视游戏主机的代名词。现在它已经是一个软件商了。这个“噪点”则有着“PSP上的瓦里奥制造”的称呼。简单的画面，极短的游戏时间，不可缺少的搞笑成分，使它成为一部轻松的小品游戏。

□文责/猴子

PSP	本刊译名：噪点			
	ATARI	19.99英镑	2007.6.15	CERO A
游戏集合	UMD-ROM	欧版	1人	448KB

早期ATARI游戏的特点就是“方块成堆”。无论游戏里的什么形象都是由小方块组成的简单图形，这和机能有限的ATARI4位元处理芯片脱不开干系。不过简单归简单，当时还是有不少游戏受到了玩家的喜爱，许多街机上的游戏如《太空侵略者》、《小蜜蜂》等也都移植到了ATARI主机上面。不过由于早期电玩市场的不规范，这台机器上粗制滥造的游戏越来越多，随着1982年圣诞节所有ATARI主机和游戏的全面滞销，“ATARI Shock”使庞大的雅达利游戏帝国顷刻崩塌。后来的ATARI经过几次起落之后破产，2001年又重新成立，从事开发和销售游戏软件的工作。借助以前在游戏界的名声，现在的ATARI又重新被玩家们所接受，我们在今天玩到的Hot Pixel中，还可以看到许多曾经风靡一时的ATARI的影子。

What is Hot Pixel?

“Pixel”在英语里就是“像素”的意思。说得通俗一点就是电子图像中组成整体图案的每一个小方块。虽然是PSP的游戏，但是它的画面却一如早期的ATARI Games一样简单，看上去十分的惨不忍睹。好在游戏的主人公是真人演出的，玩家们的任务就是帮助这个看上去很“二”的嬉皮青年完成游戏中的任务。



游荡在方块组成的世界

本作的关键词“Pixel”在游戏里无处不在。除了由马赛克组成的游戏内容和看上去有点猥琐的角色形象之外，还有许多类似《瓦里奥制造》的场面出现。像真人拍摄的游戏背景（如输入密码开门）、在乱七八糟的场景中完成任务（如寻宝、找厕所等等）。另外一些游戏来源于ATARI经典游戏，像弹珠打砖块、飞机射击之类的小游戏。不过玩家们看见最多的还是蓝色方块“吃”粉色方块的游戏，这样的游戏规则极其简单，但是玩起来却没那么容易。主要是因为PSP的按键和摇杆没那么好操作导致的吧。这些游戏在短时间内玩起来感觉还算不错，不过时间长了的话就免不了出现审美疲劳的情况。所以这样的游戏还是在平时有零散时间的时候玩吧。



How to Play Hot Pixel?

要玩这个游戏的话，只要掌握好“三步走”的规律就好了。第一，Get what to do（明确游戏对玩家提出的要求）；第二，Find How to do it（发现游戏的方法）；第三，Finally Perform（最终的表演）。游戏的基本操作和瓦里奥制造差不多，玩家需要做的就是按照屏幕上出现的提示，用十字键和按键做出不同的动作，最后达到过关的目的。



Xtra Games

有一些小游戏像街机厅里的游戏一样，这些Mini Game作为可以单独Play的内容收录在这里，包括ATARI弹珠、汉堡大作战、射击游戏等等。如果觉得Episode里的小游戏时间太短的话，就来试试这些游戏吧。这些游戏基本上属于早期ATARI的类型，玩起来不怎么费脑子。

www Games

在玩过游戏里的各章之后，玩家可以从游戏的官方网站www.hotpxl.com下载新的小游戏。目前北美版的下载要等到8月才能开通，想下游戏的话可以去欧洲的网站。由于这些游戏本身就很简单，所以占用记忆棒的容量也不是很大。今后游戏的官方网站还会不停更新，有更多章节可以选择。



↑这些游戏给人的第一印象就是“简单”，但是并不让人厌烦。

Xtra Games

游戏的正篇分为10个不同的章节，每章开始的时候主人公都会出来向大家炫耀自己的智商。之后就是9个小游戏和一个BOSS关。每一关有3次失败的机会，如果都死掉的话就会显示You Lose，那就得重新开始了。每打通一章，就会开启一些新的要素。这一模式一共有Easy、Normal、Tricky三个难度，熟练度上升之后，玩家可以挑战更难的游戏。



Multiplayer

利用PSP的无线网络功能，玩家们可以邀请自己的朋友一起来游戏。创立Network的人可以设置游戏的数量、难度和生命数。而游戏的类别则可以从Playlist中选择。



Training

这个模式和《瓦里奥制造》的图鉴模式相似，以前在各章中玩到过的游戏都会收集到这里，玩家们可以进行反复训练。同一个小游戏连续完美打通几次之后，就会得到相应的奖牌，分金银两种。如果想把这个模式里的游戏收集完全，就要多打Episode模式才可以。



↑你是喜欢听MP3还是母鸡的声音呢？只要在左右之间做出选择即可。

Playlists

游戏按照不同的标准分了类。包括各章游戏、最常玩的游戏、最不常玩的游戏、BOSS游戏、得分最高与最低的游戏、最拿手和最不拿手的游戏等等，实际上这也是对玩家们游戏数据的一个统计。另外这里还有生存模式，玩家们可以挑战自己的极限。



Bonus

这里有玩家游戏的统计数据、游戏中出现过的全部视频录像、音乐欣赏、制作人员名单，以及一些看起来很有意思的东西。其中的Cola Junk是一杯加冰的可乐（把PSP竖起来看），按L键可以将可乐喝掉，按R键是吐回到杯子里……？真是太恶心了……



各章趣味小游戏精选集

整个游戏是由200多个小游戏组成的，一时间很难尽述，这里从每章中找出一个有代表性的游戏，为大家解说解说。

Episode 1 游戏编号 8

家门口的环境好恐怖！在被这些东西吓昏之前，还是赶紧输入密码把锁打开，躲到家里舒服舒服吧！喂，说你哪，不要看别的地方，密码就在手心上写着呢！

Episode 2 游戏编号 112

游戏里最多的就是这个了。蓝色的方片最喜欢粉色的同伴，只要一直靠近的话就可以把粉色的方片吸走。注意在吸引粉色方片的同时不要撞上黑色的哦！

Episode 3 游戏编号 48

回答电脑提出的简单问题！如果问你是不是现在就想Game Over的话可不要选Yes哦！还有就是一些小学水平的算术题，判断等式成立与否。什么，不懂英文？那算了……

Episode 4 游戏编号 902

哇，这人的眼睛舌头都被砸得血肉模糊了，真是！没关系，转动摇把使他的五官归位吧，只要像摇钓鱼杆一样转动左边的小摇杆就可以了，很容易吧？

Episode 5 游戏编号 437

在“不正常人类研究中心”，这里的居民们在观摩大象吃东西的样子。只要吸了足够的粉红色方片就算是成功了。如果吸得不够的话，这些人会火大的。

Episode 6 游戏编号 172

作为一位喜好垃圾食品的胖子，你在饭店当然不想碰到减肥食品了，不然好容易积攒的脂肪不是浪费了？不过也要警惕，吃Junk Food太多会撞到棺材哦。

Episode 7 游戏编号 417

两个电工在手拉手地维修。如果不停按×的话就会让他们跳起摇摆舞来。只有我最摇摆，只有我最摇摆……怎么，跳舞过度触电了？那游戏的目的算是达到了。

Episode 8 游戏编号 33

这里也是需要不停地按×键，以挑选出符合环境的人的脑袋来。注意周围的背景和人物，如果选错的话，时间一到，喀嚓一声，后果不堪设想。

Episode 9 游戏编号 46

选举时间临近了，这里的墙上都是某议员的宣传海报。你的任务就是把它们涂改成通缉

在由方片组成的世界里轻松畅游吧

“瓦里奥制造”开创了“轻松小游戏”的先河，这种时间短、操作简单、注重乐趣性的play方式很容易被许多平时主要靠零碎时间游戏的轻度玩家们接受。PSP上有许多轻度玩家，但是这样的游戏却几乎见不到。ATARI这次给大家提供了一个机会，虽然这个“Hot Pixel”看起来总是比正统的瓦里奥制造系列缺了点什么。

zSlide是一个专门从事协助开发软件的欧洲公司，曾经为PS2、XBOX360主机开发过一些软件。这次ATARI邀请其为自己在PSP上制作“Hot Pixel”这个游戏，正是看中了这个制作组的创意与编程的能力。首先，zSlide需要开发一个类似瓦里奥制造的游戏；其次，这个游戏还要有自己比较出众的地方。在“imagine——design——develop”这个指导思想的指引下，zSlide为PSP制造了这样一个游戏。

游戏的核心词就是“Pixel”，一个小方点是构成所有游戏的基本要素，即使是今天1080P的游戏画面，也是由1920×1080个同样的Pixel构成的。游戏里的像素数量很低，这些小方片基本上拿眼睛可以看得很清楚。虽然外形已经简单得不能再简单，但是这些方片的移动轨迹和变化方式却多得令人感觉眼花缭乱。这个游戏至少向玩家们证实了一件事情：最简单的东西，只要精心制作，也可以复杂得让人叹服。



与简单的画面相比，游戏的内容可以说是五花八门，光怪陆离。在200多个迷你游戏里，你可以看到在外太空用番茄汁击落汉堡的塑料瓶，也可以看到在俯视的城市街头疯狂抢夺有毒污染物的变异怪兽。游戏融合了街头文化、滑板运动、嘻哈流行乐、黑色幽默、ATARI早期游戏，以及其他各种杂七杂八的东西，除了没有其他游戏机登场之外，这个游戏所表现的，就是从80年代到现在的西方年轻人中流行文化的一个总括式的大杂烩。在游戏的视频动画中登场的那个看上去有点傻傻的年轻人其实是在欧美颇有名气的滑板节目“StreetSmart CoolCat”的主持人Djon Chozkel。这位大哥其实可是街头功夫了得啊，在游戏里装傻有点太委屈他了……



游戏的内容种类丰富，而且不乏笑料。玩家用按键控制小游戏里的角色做出各种奇怪的事情，像探险家在满是蟑螂的山洞里寻找黄金宝藏，在外星人和身着奇装异服的怪人面前关闭电视，在“空手道”表演的时候用头撞烂滑板，操纵鸭子左飞右扑躲避猎人的攻击等等。到了BOSS战的时候，玩家们面对的是一些奇怪的ATARI游戏的变种：由巨大点阵组成的打砖块，或者和某音乐游戏相似的DDR一样的小GAME……其中一个给滑板喷漆的小游戏里，滑板上的图案正是Djon Chozkel支持节目时示范用的滑板，在Youtube上看过他的滑板示范的玩家们不会感觉陌生。

总的来说，这个游戏里模仿瓦里奥制造的地方很多，新要素的存在使玩家们在游戏初期会产生一些新鲜感，但是到了游戏的后期，玩家们很难找到更多的不同于任天堂游戏的要素。游戏的主题是流行文化，但是过场动画相对来说过于短小，这和有大段搞笑剧情和令人捧腹的画面的Wario系列相比有着不小的差距。而且目前这样的小游戏合集已经不再是吸引玩家的新鲜东西了，如果ATARI还想出续作的话，那就应该在其他方面多挖掘一下。而且这个游戏的操作还停留在GBA上初代《瓦里奥制造》的水平，由于PSP不具备更加新颖的操作方式，所以后续作品如果想有大的突破，大概还需要借助类似《水银》里用到的专门的操作周边才可以。



《大金刚 喷射木桶》是任天堂乱斗竞速类的最新作品，因为诞生在Wii这款充满想法的主机上，因此在操作方式和游戏设计理念上也极富有创新精神。就游戏本身的素质来说，本作在此类竞速游戏中算不得佼佼者，而且“木桶喷射”这个概念也仅仅能够用在《大金刚》这个系列当中，不知道以后的《马里奥赛车》系列会如何利用Wii的全新操作呢？通过本作还算成功的改变，相信任天堂在以后的系列中一定会诞生出更好的创意，为以后的作品增添夺目的光彩。　□文/小沛

ドンキーコング たるジェットレース

乘坐喷射木桶 体验竞速新感觉

Wii	本刊译名：大金刚 喷射木桶			CERO A
	任天堂	5800日元	2007年6月26日	
动作竞速	DVD-ROM	日版	1-4人	容量未知

所有模式均为竞速

这个游戏的模式看起来挺丰富的，但其实玩起来就会觉得其实每个模式的差距都不大，也就是规则不同的竞速而已。其中有最为主要的通关模式，游戏分为三种难度，每个难度中有7个舞台，每个舞台有3个或3个以上的赛道。当你在一个舞台中取得第一名后就会开启下一个舞台，并且会出现一个新角色可以使用，到达一定完成度后也会开启下一个难度挑战。另外，本作还有两个挑战模式。这两个模式都可以任意选择已经开启的赛道来挑战最快速度。所不同的是，一个模式是有竞争对手在，而另一个是单人纯粹追求最高速。最后一个值得玩的是挑战模式，这个模式中有许多限制条件，并非只要速度最快就行。其余就是练习、教学和设定等一些附加的模式。

获得香蕉就是取胜的法宝

在以往的大金刚作品中，香蕉是加分和奖励游戏次数的道具。而在本作中，香蕉可是取得胜利的关键要素。在画面的右侧有一个计量表，当你取得香蕉后这个计量表就会开始积累，当取得50个香蕉后，计量表达到满值，并会点燃左侧的一个火焰图标，代表玩家将可以使用一次超高速冲刺。火焰图标共有6个，也就是说玩家最多只能积累6次加速机会。如果一直积累不用的话，



那么以后再取得香蕉便是作废了。取得香蕉的方法有很多，直接获取路面上散落的香蕉是最直接的手段，单个香蕉为增加1个，一串香蕉是增加5个，打掉一个桶是增加10个，而获得由圆球包裹的大香蕉道具时是直接增加一次加速机会。另外，玩家也有机会利用道具直接得到沿途的所有香蕉以及偷取对手的香蕉等。

当香蕉数量达到50个，玩家便可以拉动左摇杆蓄力，然后松开手指完成超高速冲刺。拉动摇杆的方向是没有限制的，向任何一个方向都行。超高速冲刺时间本身具备攻击效果，可以撞开木桶和固定的敌人，但铁桶之类不在此列。另外，超高速冲刺的时间较短，如果盲目使用的话效果不是很明显。本作有一个非常有趣而且非常考验玩家操作水平的设定，那就是在加速过程中如果撞到木桶便会进入连击加速模式，每撞一个桶便会令加速持续下去，时间与单独使用加速的时间一样长，也就是说如果你在加速还没有停止的时候撞到下一个桶，那么加速就会一直进行下去。

交替挥动手柄提速

本作的加速很难掌握，基本动作要求就是双手握手柄像敲鼓一样上下挥动。挥动手柄时一定要上下交替，速度当然是越快越好，但注意千万不要两支手柄一起往上挥，到底为什么，下面我们会讲。当交替挥动一定时间后，你控制的角色就会达到最高速，此时画面会出现“MAX SPEED”字样，表示操作成功。达到最高速后玩家就可以不必再挥动手柄了，除非与对手或障碍物相撞，这时候才需要再次挥动手柄，以此提升速度。另外，如果你以慢速进入一些特定的喷射木桶或者乘坐了特殊的“交通工具”后，速度会自动提升至最高，也就不必再晃动手柄来提速了。





↑加速固然重要，但千万不要控制不好而错过了吃香蕉的机会。

→乘坐交通工具时是不能够使用加速的，因为已经是最快了。

金刚赛车进化再现 喷射木桶迸发激情

《大金刚 喷射木桶》这个游戏其实就是原来《大金刚赛车》的进化版，舞台变为在空中飞舞，驾驶的不再是赛车而是类似火箭推进器的喷射木桶，连操作方式也变为彻底对应Wii的全新体感方式。这次的改变算是比较成功的，因为操作方式的变革使得同一类游戏却能给人们带来截然不同的感受。不过这个作品也因为操作方式带来一些不如人意的地方，以下就让我们一起来细数其中的是是非非。

较为单调的模式

本作最为令人失望的，就是游戏的模式太少，或者应该说是变化太少，基本都是在固定的赛道里跑来跑去。除了最主要的通关模式外，其他的模式实在没有什么吸引力。主线模式中的赛道还算是比较丰富，设计也越来越复杂，要彻底通关一遍的话是非常耗

DK 按A键发动攻击

本作与《马里奥赛车》不同的是，除了利用各种道具攻击对手，还可以近身直接用拳头或其他手段打击对手，令其短时间停滞减速。发动攻击的方式就是按A键，这招最适合在超车时使用，可以迅速拉开与对手的距离。这种攻击手段不仅可以用来对付竞赛对手，也可以用来破坏路面的障碍物和打退扰乱自己的老鹰和蜜蜂等。这招的攻击效果依据角色不同而存在很大差异，有的角色只能攻击自己正前方的目标，而有的角色则可以攻击周身的一切目标。另外，当用这招打破木桶时，你可以获得10个香蕉，不过能破坏的只有木桶，铁桶就别考虑了，还是乖乖地躲开或者跳过去吧。还有就是这招不能破坏对手给你使用的阻碍道具，如猴子小偷以及蜂群攻击不能用这招打退。



←香蕉是不会被打飞的，玩家尽可以放心。

DK 左右敲动手柄转向

这个游戏没有很复杂的转向动作，不像赛车游戏那样有甩尾和刹车等技巧，转向只需要挥动相应的手柄就可以了。例如左转就是左手上下挥动手柄，而右转就是挥右手的手柄。每挥动一下，角色就会向相应的方向移动一"格"，每"格"的距离会因为选用角色的不同而略有差异。另外，转向的速度和你挥动手柄的速度一致，快速挥动会转向很快，如果要经过一些不是很弯的赛道，那么只需要慢慢挥动手柄就可以了。在空中跳跃时，左右挥动手柄也可以转向，这就要求你必须快速挥动手柄，否则降落太快，根本来不及。另外，在进入一些隐藏道路时，你控制的角色会搭乘如轨道车或滑板一类的交通工具，此时玩家也可以使用转向去取得沿途的道具和香蕉。


←乘坐道具时也不要忘记利用转向去获得香蕉。

DK 同时上挥手柄跳跃

前面说了，在加速的时候千万不要同时向上挥手柄，其原因就是这样的操作会令角色跳起来，从而使加速中断。跳跃的作用可以是获得高空的道具或者躲避地面不可破坏的障碍物，但跳跃时一定要掌握好距离，因为如果没有看清前面的路，有可能你会直接落入陷阱或者错过重要的道具。不过，这个游戏还有一些在跳跃中的动作可以对落点进行补救，包括前面所说的空中转向，以及空中滑行。空中滑行的方法非常简单，就是在跳跃后在空中加速，双手交替上下挥动手柄，就像在地面加速一样。此时，玩家控制的角色会缓慢降落，在空中做短时间的滑翔。这个技巧对于获得空中的一长串香蕉非常有效，也是必须要掌握的高级技巧之一。



←跳跃的时机一定要把握好，看清前方的障碍物。

DK 扭转战局的道具

这类游戏的共同之处就是给对手制造障碍，本作中获取此类道具的方式是去撞气球。气球有红、绿两种，红气球的道具是帮助自己的类型，例如增加香蕉数量、自动吸收周围的香蕉、全身无敌等等。绿色气球的道具是用来给对手捣乱的，包括放出扰乱对手的鸟和蜜蜂、偷取对手的香蕉、发射跟踪火箭筒、向对手扔木桶等等。这两种气球分别会提供不同的道具，但它们有一个道具是共通的，那就是都有可能出现直接增加香蕉数量的道具。玩家每次只能获得一种道具，在使用之前不能获得新的道具，而使用道具的方法就是按B键。本作中的道具效果不如《马里奥赛车》那么厉害，除非在关键时刻，否则不会直接影响战局，取胜的关键还是看加速的技巧。



←这个游戏中的道具还是比较丰富的，就是效果差点。

DK 喷射木桶助你翱翔

继承了以往同类作品的优点，本作的赛道设计比较复杂，各处都有功能各异的机关。出现最为频繁的是喷射木桶，此类的木桶大多数在高空需要玩家跳跃后才能进入，而它们的功能也分为三种。第一种是直接将玩家快速向前发射出去，有时候此类木桶会有连续好几个，也就是会让玩家在空中连续飞行很久。在某些场景中，这种木桶也可以将玩家发射到隐藏的赛道。第二种是蓄力木桶，一旦进入后屏幕中会出现一个蓄力槽，当蓄力槽达到满值时，玩家只要向上抬起手柄就可以完成发射，而且蓄力槽越满，飞得就会越远。第三种木桶一般在悬崖边上，颜色是红的。发射之后，屏幕上会依次出现四种动作提示，如果玩家依照次序都做对的话，便会有大量的香蕉奖励。



←遇到木桶最好不要错过，因为它能够让你快速超前。

DK 陷阱机关遍布各处

除了帮助你快速前进的喷射木桶，当然也有阻碍你前进的各种陷阱机关。在每一关中都有一个标有叹号的方形机关，一旦踏上去之后，会出现很多种情况。有的是出现有用的道具，有的是开启喷射木桶，而有的则是放出障碍木桶甚至是炸弹。另外每关还会出现一些非选手的捣乱角色，玩家也要小心它们为你设置陷阱或者向你发射远程攻击。还有在一些火山场景也会出现落石等固有陷阱，玩家需要对场景较为熟悉后才能事先预防。最后大家需要小心的就是地面上的炸弹木桶了，这些木桶往往和普通木桶排列在一起，然而却绝对不能碰，即便你在做超高速冲刺也不能碰它们。这些桶上标有明显的"TNT"，因此还算好辨认，除非你变成了无敌状态，否则一定离它们远一点儿。



←本作中的机关非常多，而且出现得非常频繁。

费时间的。至于时间模式，完全就是让玩家熟悉赛道，只要找到合理的加速点，并掌握转向的时机和速度便可以创造出优异的成绩，然而这些成绩仅仅能够作为向同伴炫耀的资本，在游戏中不会出现奖励。至于完成各种条件的挑战模式，想法倒还可以，比较考验玩家的操作技巧，对战性也比较优秀。总的来说，这个作品就是针对竞速迷们设计的，单纯追求速度的极限，过程刺激但丰富程度略显不足。



恰到好处的操作

来回敲打手柄加速、挥动单一方向转弯、双手抬起跳跃、还有好多其他的动作，本以为这个游戏会让人手忙脚乱，甚至会因为手柄的感应灵敏度问题而影响到游戏的流畅性。然而事实恰好相反，本作在这些方面做得非常到位，玩家并不用长时间大幅度地挥动手柄，仅仅在恰当的时机做出正确的反应就行。而且这个游戏在感应灵敏度方面非常优秀，玩家的任何一个细微动作在游戏中都能够有所体现，哪怕是动作变形，也不会影响游戏的正常识别。其实这个游戏对于手柄的动作要求并不复杂，基本就是上下挥动，偶尔需要竖起手柄左右摇一下而已。而且一旦上手，肯定会令你感觉欲罢不能。





↑游戏中这种不速之客经常会突然出现来阻挡你的前进道路，需要跳跃躲避。

←有些东西是可以乘坐的，而且效果是可以无限加速，并且所向无敌。

从偶然的诞生到今天的辉煌

——《大金刚》系列的传奇经历



《大金刚》(Donkey Kong)可是任天堂的一款充满传奇色彩的系列游戏。这么说大概会令许多读者一头雾水，因为这款游戏与很多类似的系列一样，似乎怎么也看不出这款游戏的传奇之处。别着急，以下我们就为您一一揭示它的传奇所在。首先：《大金刚》是历史上第一个引入跳跃的游戏，第一个引入平板、梯子等日常景色的游戏、第一个电影改编游戏。而最重要的是，这是马里奥初次登场的作品。在当时，马里奥只是一个没有名字的角色，在游戏中时而扮演救美的英雄，时而变身成滥捕野生动物的坏蛋。不客气地讲，在最初的《大金刚》系列里，马里奥只是个配角，但终归因为动物角色和人类角色的可发挥空间不同，最终，配角的影响力超过了主角。不过《大金刚》系列也并未沉沦，虽然曾经经历过辉煌，也遭遇过冷落，但到现在也是任天堂最有代表性的作品和电玩角色之一，其相关作品依然不断推出，并成为众多玩家心目中永远不变的经典形象。

曲折的诞生过程

任天堂涉足游戏界时并不是直接研发家用机，而是首先选择了当时最为风行的街机，但推出的作品很少。1980年春，任天堂曾经风靡一时的街机游戏《雷达站》，在世界各地都出现了积压滞销的情况。为了尽快扭转这一不利的局面，任天堂必须尽快拿出全新的产品进行替代，以唤起市场的需求。为此，任天堂委托池上通信电机株式会社对库存的约八千块旧基板进行改造，并且觉得在这些改良的基板上推出全新的作品。但由于当时最新掌机产品GAME&WATCH的销售非常顺利，市场反应相当火爆，因此任天堂社内根本抽不出人手再去主持开发全新的街机游戏。社长山内溥是个思想超前的优秀领导者，他非常善于利用人才，于是在几经挑选之后，决定起用新人宫本茂与池上通信电机的开发人员一起完成这项工作，而那时的宫本茂根本在社内还没有什么作为，这个契机也是宫本茂逐渐成为游戏大师的开始。

宫本茂那年刚刚27岁，进入任天堂后曾经在横井军平领导下的第一开发部参与过背景布局和色彩搭配等一些琐碎的游戏开发工作。独力构思一套游戏软件对他来说还是破天荒的大工程，而且这个任务非常重大，将会影响到任天堂公司在街机领域的地位。年轻的宫本茂接受这一任务显然很有挑战性，而山内溥的决定也非常大胆。宫本茂首先把《雷达站》这款游戏仔细进行了研究，他发现该游戏最大的缺陷并不在于画面的粗劣，而是游戏的方式过于单调乏味，如果在操作方式上多加变换一定能够大大提高玩家的兴趣。经过反复的考虑后，他决定以《大力水手》为故事蓝本进行全新的游戏创作，横井军平对宫本茂的设想非常赞赏，给他提供了许多积极的建议。在进行实际制作过程中，宫本茂对开发人员特别强调了操作性的至关重要，他认为手感是玩家对游戏产生好恶的首要指标。在画面设计上宫本茂也煞费苦心，并独创性地增加了高低段差和敌方诱导等全新要素。此时，宫本茂的创作才华首次得到了展现，他构思了许多在当时堪称异想天开的怪点子，最终都被开发人员以技术无法实现为理由一一否决。

正当游戏的开发工作渐入佳境之时，从美国传来《大力水手》版权交涉受阻的坏消息，任天堂失去了对动画人物的使用权，因此宫本茂不得不着手对游戏角色进行重新设计。最终，大反派布鲁诺变成了大金刚、女主角奥莉薇改为科莉拉，大力水手博派则摇身一变成了大鼻子的矮胖水管工，又因为当时宫本茂始终没有办法为该角色设计出满意的发型，最后又不得不给他戴上了帽子。宫本茂为全新的主角起了一个非常缺乏想象力的名字——Mr. Videogame，而他把该游戏命名为《大金刚》(《Donkey Kong》)，这在任天堂社内引起了不少人的反对(《Donkey Kong》英语直译为《驴子刚》，其含义类似中文的犟驴)，当时的街机游戏大多用太空或者镭射等新名词来吸引眼球，如此标新立异的名字实在令人感到担忧。如一些人所预料的那样，1981年3月街机版《大金刚》上市后销路平平，但这应该与游戏的名字无关，包括宣传等方面都存在问题。而此时，山内溥的女婿荒川实正在美国为任天堂开拓市场，山内便将剩余的5000块基板装船送往大洋彼岸，希望这个游戏能够获得美国玩家的喜爱。而结果呢？自然是令任天堂和宫本茂喜出望外。



《大金刚》最早没有任何家用游戏机版本，所以大型俱乐部、大型娱乐中心是唯一能玩到这款游戏的地方。这些基板一经进入美国，马上成为了极受欢迎的作品，游戏机台前经常有排队玩游戏的情况。此游戏光街机版就在美国发售了65000套，可见其魅力之大(限于当时的市场状况，65000这个数字已经是非常成功了)。不过之后一段时间，由于雅达利最新家用游戏机的出现，家用游戏市场逐渐扩大，于是任天堂也推出了与街机一样的《大金刚》家用版。不过由于当时的雅达利机能实在太低，导致画面打了个严重的折扣。在1986年，任天堂终于发售了自己的卡带式家用游戏机FC，《大金刚》很自然就成为登陆FC的首选作品，拥有着和街机一样显示效果的FC很快令《大金刚》FC版在全球热卖，从而正式开始了《大金刚》系列在家用机上的辉煌历史。

顺利的起步发展

《大金刚》在北美获得了极大成功之后，日本本土的销量也因为口耳相传的效果稳步上扬，累计出货达到了八万块以上，在当时绝对称得上是大成功。任天堂于1982年又趁热打铁推出了续集《大金刚Jr.》(《Donkey Kong Jr.》)，本作中Mr. Videogame的名字正式变成马里奥,这也是马里奥在历代作品中唯一一次以坏蛋的身份登场亮相，故事背景为大金刚的儿子裘尼亚为了拯救被马里奥囚禁在铁笼中的父亲而走上冒险之路，马里奥为阻挠其行动设下了重重的圈套，最终却因果报应从高塔坠落。由于前作的成功，第一开发部继续主持了《Donkey Kong Jr.》的开发。比较之前的任天堂街机游戏，我们不难从本作的出色表现中看出任天堂技术力的飞跃进步，虽然使用了与前作相同的基板但图像质量却大幅提升，角色的动作和表情愈加丰富多样。特别值得一提的是游戏角色表情的细致描绘，在当时如此低劣的硬件性能下却生动凸显出了每个角色的鲜活形象，囚笼中大金刚的暴躁痴愚、高台上马里奥的狡猾阴狠，而小猩猩裘尼亚更是细致入微。曾经有爱好者将《大金刚Jr.》中小猩猩的神情剪辑成一段FLASH动画，其生动效果至今依然可圈可点。

经过前作的历练后，宫本茂对于游戏的制作有了比较清晰的概念，在版面设计编排的技巧上更加得心应手。本作的音乐依旧延续前作的传统，谱曲和合成都由宫本茂本人亲自操刀。虽然《大金刚Jr.》在各方面都超越了前作，但由于当时的街机业已经开始出现NAMCO独霸天下的垄断局面，该基板的销售差强人意。同年，任天堂还先后推出了《大金刚》和《大金刚Jr.》的GAME&WATCH版本，掌机上能够原汁原味地移植街机大作，在当时着实引发了不小的争购热潮，无奈GAME&WATCH主机因各大游戏厂商竞相模仿抄

袭，其日薄西山之势已不可逆转，该系列终究没有在掌机上有太大的作为。GAME&WATCH版《大金刚》得以传世不朽还有着一个非常重要的原因，为了便于携带和操作，横井军平自行设计了十字型方向控制键，这种巧妙设计被广泛沿用至今。

除了街机和掌机，任天堂的首款家用主机FC也是《大金刚》系列的重要阵地。能够在家里体验街机名作是当时许多玩家的梦想，1983年9月9日，《马里奥兄弟》的发售催化了市场的普及步伐，FC仅用了四个月就实现了出货百万台的目标，《大金刚》的前两作也轻松超过了50万大关。经过约半年多的奋战，FC迅速席卷整个日本电视游戏市场，《大金刚》系列也在FC上风光了3代。不过其后由于游戏设计愈加复杂，本作始终被定位于简单轻松的类型，于是迟迟没有新作问世。在这段时间，FC的游戏类型越来越丰富，优秀的作品层出不穷，玩家逐渐把目光转移到了FC的其它大作身上。《大金刚》系列在FC上的三个作品其实并没有确立"大金刚"这个形象，反而造就出了"马里奥"这个水管工的辉煌。任天堂此时无暇顾及该系列的发展，因此并没有真正在创作一款真正以大金刚为主角的游戏。

到了SFC时代，诸如《马里奥》系列、《最终幻想》系列成为主打作品，《大金刚》还是始终没有被提到游戏开发的议事日程上来。直到后来，原本由苏格兰地方一些游戏爱好者自发组成的开发小组RARE的迅速崛起，使得任天堂被其技术实力所震惊，于是荒川实立即与RARE签订了合作契约，并于1994年制作完成了32Mb超大容量的SFC游戏《超级大金刚》。本作中，大金刚成为了绝对的主角，并且游戏的类型变为较为受欢迎的动作过关。这部作品的图像水准几乎突破了硬件机能的限界而震惊了业界，仅日本本土就售出300万份软件，在北美地区的锋芒更是直追马里奥系列，也正是因为RARE，大金刚终于在以后的系列中确立了自己的形象地位。任天堂社长山内溥亲自对RARE社长兄弟二人进行表彰，面对这些玩着自己游戏成长起来的青年英才们，宫本茂和情报开发部的同僚们感到了后生可畏的压力，这促使他们加速了技术革命的步伐。

由兴盛至没落

SFC时代应该算是大金刚最为兴盛的时期，其上推出了3代正统作品。与之前FC版不同的是，这些新的作品大幅修改了游戏模式，加入了极长的游戏流程，以及众多隐藏要素和动作要素。动辄数百万的销售成绩使其在SFC上不亚于马里奥的影响力，以至于后来关于大金刚的各类衍生作品也如雨后春笋。这个时期是《大金刚》的成形时期，作品的经典程度使后来的作品都很难超越，其后多数的复刻作品也是以这期间的作品为主。

在SFC时代之后，任天堂开始了一次硬件的"革命"，也就是研发了只有红黑两色显示的立体视觉游戏机——VB。这个主机的确是个大胆的尝试，然而由于改变得过于极端，其局限性使得很多系列经典游戏无法在这上面制作，因此宫本茂本人对VB并不看好，他一直在全身心忙于参与任天堂一个更加重要的未来计划ULTRA 64(N64最初的名称)。并于N64上市之后接连推出了《大金刚64》、《大金刚赛车》等作品。这些作品由原本的2D变为3D，画面的精良程度自然是以前所无法比拟的，而且游戏的内容也更为精彩，但由于该主机在日本的销量不是非常理想，于是这些作品的销售也受到了巨大的影响。《大金刚》系列在N64上的遭遇其实与游戏品质没有直接的联系，这些作品尽管是N64上较为受欢迎的游戏，然而与SFC时代的销量已经不能同日而语了。与此同时，任天堂的新掌机GB上面也开始出现此类游戏，但这些作品基本都是复刻，原创性不高。加上屏幕显示等因素，这些作品也都没有较大的作为。



《大金刚》系列从街机之后便是主打家用机市场，而且它是任天堂的作品，也就是说不可能在任天堂之外的平台上推出。于是它的兴衰命运也就和任天堂的家用机绑在了一起，从N64让出家用机宝座开始，一直到NGC退出历史舞台。这期间的《大金刚》系列游戏实在是太多了，无论是纯粹的数量还是游戏的类型。特别是这段时间内无数的"任天堂明星"系列，或者是"马里奥赛车、高尔夫、网球"之类，凡是有任天堂明星集会的地方，就会有大金刚的身影。然而尽管拥有如此之高的出镜率，但它的人气却在逐步下降当中。而且大家可以发现的是，游戏数量虽多，但真正以大金刚为主角的游戏并没有多少，其正统系列基本上已经停滞不前了。

可能是因为想要寻求全新的发展方向，正统系列由于采用的是动作过关，这与马里奥的正统系列多少会有些冲突，于是NGC上也推出了3款利用手鼓作为控制器的《大金刚 康加》。任天堂希望通过这样的改变来使这一系列担当起创新游戏的先锋，不过他们所创新的并不是游戏类型，而仅仅是操作方法，也正是因为这样的操作方法需要额外购买控制器，并且NGC本身缺乏号召力，所以这几代作品都没有成为系列的经典，特别是到了第三代，几乎已经很少有人再关注它了。而在上一代掌机GBA上，《大金刚》也没有缺席，并且继续移植着SFC的3款作品，还推出了获得较高评价的《马里奥对大金刚》这类创意独特的益智类作品。掌机一直是任天堂的天下，但苦于没有新作的诞生，仅靠移植和推出益智类作品对于复兴这个系列，作用微乎其微。

在这漫长的近十年当中，《大金刚》系列虽然加大了软件的推出数量，但明显已经不如之前那么有市场影响力了，这个系列也度过了一个漫长的衰落过程。其所能期待的，就是任天堂能够重新夺回家用机的领导地位，并且该系列能够尽快找出适合自己的生存道路。

新时代的新希望

前面说过，《大金刚》系列的命运因为与任天堂家用机的命运紧密联系在一起，所以只有看到家用机的希望，才有可能迎来该系列的第二次复兴。

如今，Wii在次世代家用机中绝对是最畅销的机种，尽管最终的胜利还不可知，但起码让人明确感受到了任天堂在家用机领域复兴的希望。Wii的创新操作非常适合那些轻松逗趣的作品，《大金刚》系列则正好符合这些条件，并且全新的操作也可以为系列带来新鲜的血液，为玩家重新燃起对经典游戏的热爱激情。目前在最新的掌机NDS上，该系列仅推出了《马里奥对大金刚2》，而在Wii上则是刚刚推出的《大金刚 喷射木桶》，以及预定发售的有大金刚参与的如《任天堂明星大乱斗X》等作品。

经历了消沉阶段后，《大金刚》系列面临着诸多的挑战。就像《超级纸片马里奥》和《超级马里奥 银河》一样。在不同的主机上，原有的系列必须找到适合自己生存的新模式。《大金刚 喷射木桶》是个较为成功的例子，如果市场反映好的话，那么相信在不久之后，Wii的发售表中必然会再次出现《大金刚》的身影。



特别策划

游戏迷的究极选择

什么才是你的Final Choice

选择串联起来就构成了路，看一下彼此的路有何不同，也是很有意思的。□文/著子、唯夜、荇菜、小沛





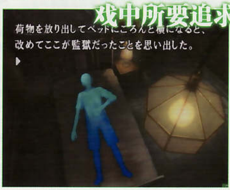




无论选择什么，都是自己的主张，它们终极的目的都一样——让自己有个好心情。我们的这种行为，在精神意义上与自己在游戏中所要追求的东西是一致的。









Make your choice & style Check你自己的游戏症候群

我们的生活，就是由选择和决定组成的。选择构成道路，选择带来乐趣。当然，这里不把话题扯到人生那么大的范围，那样就太远了。我们身为gamer，就来看看自己在游戏中的各种选择吧。

这些选择和偏好，有些是经过思考和有意比较，有些则是下意识的；有些决定有着充分的理由，有些则自己也完全说不清为什么——就是喜欢这样，just like this way。

但这就够了，无论选择什么，都是自己的主张，它们终极的目的都一样——让自己有个好心情。我们的这种行为，在精神意义上与自己在游戏中所要追求的东西是一致的，或许这也可以解释——为什么我们喜欢游戏，为什么我们需要游戏；而反过来，正因为这种一致性，我们这里就来调查和检视一下自己在游戏生活中的选择，也是一件很有趣的事。



在这篇文章中，集合了近百个与游戏有关的选择问题，所有的票选结果和比例都是根据我们事前的调查征集而统计出来的。统计时为了计数方便，每个问题均抽取了1000张有效选票，从数量上来看可以说具有一定的代表性。问题从传统标准的到稀奇古怪的均有涵盖，本意就是希望大家在考虑选择的时候就有乐趣，诸位不妨来看看自己在各种情况中到底是属于哪一个派别的吧。

无论哪一派，都是正确的，都是快乐的，这一点千万不要忘记。

在文章的最后，我们由“选择”向外延伸，从游戏走向日常生活，小小的占卜一篇，与君共享。





↑→选择无处不在，好比是喜欢幽深诡异的风格，还是华丽光鲜的流派，这些根据个人的不同而彼此存在巨大的差异。

Check!

HARDWARE WAYS

选择@硬件

无论市场如何评判 玩家的选择才是第一

不管什么时候，游戏硬件之间的比较与讨论都是玩家们热衷的话题。从电子游戏诞生至今，游戏主机已经跨越数个世代，游戏硬件比较的着眼点有了不小的拓展。

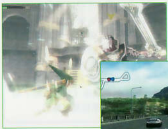




Q 在Wii、PS3、Xbox360中，你支持的主机是哪一款？

WII(623票) 38.9支持率	PS3(617票) 38.0支持率	XBOX360(375票) 23.1支持率

说到游戏硬件的比较，最热门的话题当然还是台式机的三强之争。微软的Xbox360（2005年12月10日发售）、索尼的Play Station3（2006年11月11日发售）和任天堂的Wii（2006年12月2日发售）在上世代登场大约5年之后挑起了新一轮家用台式机大战，几家厂商都希望在今后成为家用电子游戏界的主流。Xbox360初期在亚洲反响有些平淡，但毕竟领先了一年，如今除拥有坚实的欧美市场外，已经开始凭借网络优势和大作阵容获得亚洲用户的肯定；以“革命”作为开发代号的Wii凭借任天堂的新游戏理念和名作软件的支持在世界各地取得了优异的销售成绩，第三方厂商目前也在为利用机能而做着进一步的研究；PS3有着强大的机能空间和坚实的用户基础，但由于软件缺乏的事实，很多用户还在保持观望态度。关于台式机的走势，眼下正是各抒己见的时候。




→↑当前玩家们评论主机的重点大多还是放在软件支持上。

Wii支持者的意见



←很多玩家都对下半年的大作阵容抱有期待。

“市场”“大战”什么的先不去管，打一开始，我就觉得Wii是台“挺好玩”的主机。拿着遥控器一样的手柄在电视前面“比划”，看过这种操作的介绍之后，我多少产生了一点当年8位机时代刚开始尝试光枪操作时的奇妙感觉。而且，Wii的价格也比较易于接受，我就做出了买一台玩玩的决定。实际玩过之后觉得，Wii的游戏的确有一种独到的乐趣，玩《瓦里奥制造》的心情在其它机种上是不太容易体会到的。在自认为已经玩惯了游戏的现在，还能被一款主机的设计勾出“玩心”来，也许这就是任天堂所宣扬的那种“创新”吧。

PS3支持者的意见

我从PS、PS2时代就一直在玩索尼的主机，这次也没考虑太多就选择了PS3，回想起来，可能还是包含了一点老玩家的“执着”在里面。玩游戏的年头多了，挑剔也就多了，画面表现、运算速度什么的，总有一些“不能放松要求”的东西。在这个意义上，PS3算是部让技术派玩家们感到安心的主机。在HD画质下玩《山脊7》，满足感终究不大相同。现在PS3的软件局面不大乐观，但我觉得还是有等一等的价值的。

Xbox360支持者的意见

购买Xbox360，主要是看上了它的网络环境。对于我这种喜欢玩连线对抗式游戏的玩家来说，网络服务成熟的Xbox360有着很大的魅力。再加上很多欧美著名厂商的名作支持，玩家可以随时找到对战的平台与空间。而且眼下，Xbox360已经基本摆脱了刚发售时日版软件起步艰难的状况，大作陆续问世，其中不乏传统游戏玩家喜爱的作品，《蓝龙》我到现在还时不时地拿出来玩玩。今后值得期待的作品也不在少数。

Q 在台式机和掌机这两种游戏平台中，你更经常使用哪一种？

台式机 57.7%	掌机 42.3%

和近两年掌机的大行其道相反，投票的比例中倾向台式机的人更多一点。不过，这也从一个侧面上显示出了新掌机的用户倾向：新加入掌机用户群的玩家中不乏游戏边缘群体，他们只玩自己想玩的游戏，并不过多关注整个游戏界的情况，对媒体调查的反响也不热烈。另一边，老玩家们玩台式机大作更多一些，平时接触台式机的时间也比掌机要多。不过，无论喜欢台式机还是喜欢掌机，玩家们大多都是从软件作品上进行判断的。



←掌机玩家的数量正以惊人的速度递增。

台式机支持者的意见

我外出时没有什么空闲玩游戏，在家里玩时又比较喜欢电视的大屏幕，所以掌机玩得少一些。而且，我喜欢玩3D动作和格斗类游戏，在家用机上玩时有手柄和专用摇杆可用，操作感觉比较好，而且画面和语音也不会因为容量而缩水。现在掌机虽然势头很猛，但家用机游戏也并不是没有可玩的作品。有了自己喜爱的游戏时，我觉得还是坐在电视前面慢慢玩比较过瘾。

掌机支持者的意见

现在的掌机上有很多以收集和育成为主题的游戏，操作时间短但投入度很高，比较适合掌机这种开关机方便，可以不时拿出来玩一会儿的主机。同时，由于掌机能带在身上随时拿出来向别人展示，在游戏中收集到的要素有一种奇妙的拥有感，这种感觉在台式机游戏中要淡得多。另外，我周围不少人都在玩可以联机的掌机游戏，大家聚在一起玩游戏的感觉非常不错。

Q 在NDS（NDSL）和PSP中，你比较喜欢哪一款？



NDS 52.9%	PSP 47.1%

在当下两大掌机的对比中，国内玩家的反应基本上平分秋色，喜欢两种主机的人都不在少数。喜欢NDS（2004年12月2日发售）的玩家大都举出软件阵容的丰富作为理由，特别是进入今年以来，很多人气作品陆续问世，老玩家们也能在NDS上找到喜欢的游戏。另一方面，喜爱PSP（2004年12月12日发售）的玩家大多钟情于超出传统掌机认识的美丽液晶画面，《怪物猎人P2》等联机名作也拥有为数众多的支持者。此外，将欣赏影片，听音乐等多媒体功能当成购买PSP的主要理由的玩家也为数不少。两部主流掌机正在以不同方式争夺着玩家们的心。



NDS支持者的意见

从去年开始，全球最火的掌机就是NDS了吧。由于操作独特，在NDS上能玩到很多设计新颖的游戏。在性能层面上，由于使用了卡带作为软件载体，游戏中基本上没有读盘时间，使掌机本就应该有的流畅感得到了最大限度的体现。另外，电力持续时间较长也是个比较好的地方。实际上，我购买NDS主要是为了玩《逆转裁判4》，这种以调查和对话为主题的游戏用NDS来表现再合适不过了。

PSP支持者的意见

PSP的画面和性能很吸引人。不光能用来玩游戏，还能欣赏影片，音乐、上网等功能也都很实用，除了玩游戏之外，还能做许多别的事。都说PSP的游戏软件比较少，实际上，在复刻移植作品中有很多过去的名作，想玩一玩的游戏还是相当多的。前段时间的《最终幻想战略版》我就玩了很长时间，用PSP的大画面来玩这种适合长时间研究的游戏是非常有感觉的。当然，联机也非常重要。






在PS2、Xbox、DC和NGC中，你比较喜欢哪一款？

PS2	Xbox	DC	NGC
77.1%	3.0%	13.8%	6.1%

虽说已经进入了新主机的时代，但以PS2为代表的上一代台式主机还没有完全走出人们的视野。事实上，人们对上世代主机间那场大战至今还记忆犹新。在这一代主机中，最先登场的，或者说形成了一种过渡的是世嘉的DC（1998年11月27日发售），当时，世嘉为了重整硬件市场，推出了这款DC主机，并且推出了网络连接功能作为主打。由于首批公布的软件中就有《生化危机》这样的名作，很多人都看好DC的前景。但是，当时PS的力量实在非同一般，杀手级软件的数量相差悬殊，DC一直未能占到优势。相隔1年多，索尼的PS2（2000年3月4日发售）问世，不仅完成了网络连接的搭载，还实现了当时任天堂和世嘉都没有尝试过的下位互换功能。再加上《最终幻想》《勇者斗恶龙》等日本国民级游戏的开发计划公布，PS2迅速完成了主机换代与市场占领，没给DC留下发展的空间。随后，任天堂为了取代市场状况一直不佳的N64，推出NGC（2001年9月14日发售）来和PS2对抗，微软也半路杀出，推出Xbox（2002年2月22日发售），希望挤进由日商占领的台式机市场。不过，由于发售上的时间差，这些主机终究没能超越已经拥有强大软件阵容支持的PS2。从投票支持的比率上，可以清晰看出这个时期PS2的优势。



↑国民级游戏是PS2人气的根基。

PS2支持者的意见

喜欢PS2也没有什么特别的理由，就是因为游戏多。PS2终究是市场普及率最高的主机，这么多年经营下来，想玩各种类型游戏的时候，都能找到合适的名作，机器的使用率非常高。对于精打细算的中国玩家来说，还是这样一部主机比较令人放心吧。而且，PS2的机能层面也还算撑得住，虽然比不上属于同一世代的NGC和Xbox，但现在玩起来，也还没有明显的“七年前的老古董”的感觉，再玩一阵子应该也没问题。

Xbox支持者的意见

要说为什么当年买了Xbox，可能是因为我对这部主机的设计本身有些好感吧。不少媒体都评论这是一部“几乎就是PC”的游戏主机，对于我这种喜欢玩电脑的人来说，USB（通用串行总线）规格和DirectX的API（图形程序应用接口）带来的感觉非常亲切。那时觉得，有微软的技术力作为支持，这部主机应该有很多和PC联动的机会。当然，Xbox上的游戏软件比较少，但也有一些美版游戏名作是只能在这部主机上玩到的。

DC支持者的意见

虽然DC这部主机的市场寿命不长，但也代表着一个时期中玩家们的追求。当年，很多像我这样迷恋世嘉游戏作品的玩家都在这台以“妖刀（KATANA）”作为开发代号的主机上寄托了不小的梦想。1999年年底，当玩到铃木裕主持开发的大作《莎木》时，我确实对游戏中的崭新设想而感叹不已。再说，DC还有着“网络连接”这样一个算得上先驱的特点，《梦幻之星在线》这种具有网络要素的名作也给我的游戏生涯留下了不少回忆。

NGC支持者的意见

NGC虽然在国内支持率不高，但在日本本土还是拥有不少忠实拥护者。在我看来，NGC是一部把任天堂公司在游戏上的追求体现得很全面的主机。任天堂自己的软件阵中有不少可玩的作品，这些游戏非常注重玩家游玩时的舒适度，在操作和画面显示上都下了很大功夫，玩的时候不会有任何别扭的感觉。另外，能和GBA联动也是我当时买下NGC的主要原因。和掌机连线玩《口袋妖怪》相关作品时的感觉还是很棒的。





在PS、SS和N64中，你比较喜欢哪一款？

PS	SS	N64
51.3%	43.1%	5.6%

上世纪90年代后半的主机之争非常著名。世嘉的SS（1994年11月22日发售）和索尼的PS（1994年12月3日发售）分别拥有很多拥护者，任天堂的N64（1996年6月23日发售）则因为软件原因在国内影响不大。

PS支持者的意见

PS的3D机能在当时带来的震撼还是不小的。记得最初看到《最终幻想Ⅶ》的画面时，我对“电子游戏画面”的原有认识发生了颠覆性的改变，那时我就决定，一定要购买一台PS。后来，当时购买的那一部PS玩了很多年。现在回想起来，PS可能是我游戏生涯中玩得最久的一部游戏机了。



SS支持者的意见

SS是给我带来了不少回忆的一台游戏机。记得那时候很爱玩格斗游戏，没时间往街机厅跑的时候，就总是在家里用土星练习。除了那些经典的2D格斗之外，土星上还有《VR战士》这种3D格斗名作。

N64支持者的意见

当时国内的流行机种是PS和SS，我的N64还是在一次偶然的机会下得到的。不过，当我后来实际玩过N64的游戏时，其有趣程度确实超出了我的想象。而且，N64还支持四手柄分插，我们那时常常聚在一起对战。





在SFC、MD和PC-E中，你比较喜欢哪一款？

SFC	MD	PC-E
57.1%	37.1%	5.8%

在这一世代中，任天堂的SFC（1990年11月21日发售）的市场占有率有着压倒性优势。不过，世嘉MD（1988年10月29日发售）在国内也有着比较高的人气。至于NEC的PC-E（1987年10月30日发售），国内的使用者就比较少了。

SFC支持者的意见

我玩到SFC的时间较晚，但SFC上充实的作品阵容还是令我感到难忘。除了《马里奥》系列之外，还有《最终幻想》《圣剑传说》《超级机器人大战》《浪漫沙加》等等，都是可以慢慢享受的系列名作。除了一个人玩之外，偶尔和朋友聚在一起对战《炸弹人》之类的休闲游戏也很有趣。



MD支持者的意见

MD在中国玩家心目中的分量还是很重的，特别是当年在国内红极一时的《火枪英雄》和《魔强统一战》，已经到了“一说游戏就会提起”的地步。那时多人联机对战的情景现在想起来真的很怀念。

PC-E支持者的意见

PC-E是在FC为主流的卡带式环境中率先使用CD-ROM当作媒体的游戏机，当时感觉相当前卫，在国内也不普及。不过，在1989年的时代玩到《天外魔境》那样的游戏时，确实是有着一种“电子游戏已经改朝换代”的感觉。

Q 玩游戏的时候喜欢把主机水平放置还是竖立放置?

横放	竖放
62.9%	37.1%

主机摆放方式主要关系到三点：美观程度、占地面积和读盘能力。从外观上看，PS系主机横竖均可，机壳上的标志还可以旋转，分别配合不同的姿势，小细节上体现出了时尚，领先另外两家主机一筹。占地面积也是重要的考虑因素，尤其是拥有多台主机的玩家常常会将机器叠放，这时候面积适中、横平竖直的PS2就成为了垫底的首选。也许正是出于这一考虑，PS3才设计成曲面造型，誓死不让别的主机压在自己头上。不同的摆放方式还会改变光盘与激光头之间的距离，进而影响读盘能力。编辑部甚至还有主机要拿在手里不停摇晃才能顺畅读盘……

Q 是否注重主机的颜色?喜欢什么颜色的主机?

黑色	白色	红色	蓝色	其它
18.8%	21.6%	15.6%	23.3%	20.7%

推出多种颜色主机是厂商“敛财”的手段之一，琳琅满目的颜色确实很容易刺激玩家的购买欲望。不过对于不同种类的主机，大家选择颜色的趋势也不尽相同：次世代三大主机目前还没有全面展开“色彩攻势”，除了基本颜色之外并没有太多的选择；PS2有蓝色、粉色等版本，XBOX也有透明版等等，但比起普通版本来价格都要高出不少，选择的人也不是很多；掌机领域则是“百花齐放”的场面，PSP有白色、蓝色、粉色等不同选择，而NDS和NDSL更是色彩缤纷，现在还拿着普通的银灰色或者白色主机的人已经彻底“落伍”了！



←这么多颜色你选哪个?

Q 会为了获取更高的游戏享受而选购高档线材吗?

会	不会
66.8%	33.2%

如今的游戏机大都以“高清”作为卖点（当然，异质路线的Wii除外），而且高档的显示设备也逐渐进入了百姓家庭。不过，大家不知道是否注意到，在游戏机附送的标准配置中，AV线却一直是“保留项目”。想想拿一台XBOX360或者PS3，配上大屏幕的HDTV，却只是用AV线连接，物体的边缘都模糊成一片，那可真够寒碜。对于大多数玩家来说，一根组装的S端子线是必不可少的。不过，大家是否会为了享受优质的游戏画面而购买色差、HDMI等更高端的线材呢？根据我们的调查，愿意购买高档线材的玩家还是占了不小比重的，可见现在大家的生活水平确实有很大的提高啊！

Q 喜欢使用传统的十字键操作还是类比摇杆操作?

十字键	摇杆
10.6%	89.4%

由横井军平发明的十字键无疑是游戏硬件史上的一座里程碑，不过随着游戏的发展，类比摇杆却逐渐取而代之。那么，到底是习惯使用十字键的人多，还是习惯使用类比摇杆的人多呢？其实这个问题的答案和游戏类型也有很大的关系。例如FPS游戏基本上就不太可能使用十字键来操作，只能选择摇杆；而对于SLG等以文字指令为主的游戏类型来说，用十字键切换选项也确实比用摇杆更为便捷一些。总的来说，摇杆操作目前可以说是主流，软件厂商一般都以它为标准来设计游戏，当然习惯这种操作方式的玩家也更多一些。像《鬼武者3》这样同时提供十字键和摇杆两种操作方式的游戏，相比之下也是使用摇杆的人比较多。



←Wii的手柄是反传统的。

不过，从目前的销售势头来看，Wii很有可能成为日后的主流机种，那时这个问题也就没有讨论的意义了！

Q 对于已经可以模拟的机种，会用模拟器来玩吗?

会	不会
85.5%	14.5%

模拟器最大的优势显而易见：不用花钱。除此之外，模拟器还有众多的功能：例如画面素质提升、即时存盘、可以联网对战，等等。尤其是一些当年价格昂贵、普及率又不高的稀有机种（例如PC-E、Neo-Geo、Virtual Boy，甚至包括N64等等），模拟器几乎成了大部分玩家体验它们的唯一途径。至于街机就更是这样了：家用机再稀有，也可以花大价钱去二手市场淘一台来，但你总不能买一台街机搁家里摆着吧（拥有豪宅者除外）。



→今日CPS3已被成功模拟。

怀旧无法替代

模拟器再怎么好，还是有一点终究无法取代游戏主机，那就是怀旧意义。“我有一台Atari2600”和“我能用模拟器玩Atari2600”这两句话说出来，分量可是大不相同的：前者代表的是资历，说明你是玩家中的“元老”（尽管你的Atari2600可能是上个月刚买的二手货）；而后者最多表示你有台电脑而已。甚至模拟器的附加功能也会成为怀旧者对它嗤之以鼻的理由：画面提升是不够原汁原味，即时存盘是破坏游戏平衡，至于联网对战——反正网速不够快，何必找那罪受……手柄也是一个重要的理由，毕竟不是所有的手柄都能顺利转接到电脑上！

Q 关机之前是把光盘取出还是将它留在光驱里?

取出	不取出
70%	30%

记得以前个人电脑在国内刚刚普及的时候，还有杂志专门刊文分析这两种做法的利与弊，是否会影响光驱读盘能力等等。但实际上光盘是否取出，对光驱的影响微乎其微，说穿了只是个人习惯而已。每次都把光盘取出来的人一般都较为细心，打完游戏之后会将光盘分门别类放好；而习惯将光盘留在主机里的自然也有自己的理由：反正明天还要玩，何必费事！

编辑部里的主机由于服役多年，或多或少都有点毛病。荇莱使用的那台PS2出仓功能就不太灵光，一定要光驱里有盘才能顺利弹出来。因此每次别人要用那台机器的时候，荇莱都会千叮万嘱：“一定要记得在里面留一张盘啊，不然下次就得动用螺丝刀了！”

Q 是否会为了某些游戏购入专门的输入设备?

会	不会
34.2%	65.8%

又是一个和经济实力有莫大联系的问题，毕竟很多专用的输入设备都价格不菲。一个好一点的格斗摇杆都三四百块钱上下，更不用说力回馈方向盘之类的“高档货”。对于这样高昂的价格，大多数玩家也只有望而却步的份了。除了摇杆之外，音乐类游戏的输入设备是大家选择最多的，包括吉他、太鼓等等。



最重量级的外设

CAPCOM在XBOX平台上制作的机器人模拟驾驶游戏《铁骑》销量只有一万余份，比起那些百万级别的大作似乎不值一提。但考虑到这款游戏的“特殊情况”，这个销量数字其实已经非常不错了！这是因为它配备有一个重达10公斤、共有40多个按键的操作台！其售价也超过了一台主机的价格。相信国内购入了这个操作台的玩家屈指可数（光运费就得花一大笔钱了）。但编辑部里却有一个人拥有一台——相信大家都能猜到，就是风林啦。



also make their life

Check!
SOFTWARE WAYS
选择@软件

重要的原则的个性的 心血来潮的……选择

说到游戏选择，软件自然是重头戏，你的偏好、你的口味、你在潜意识中的心理取向，很可能都会在下面这些问题和解说中反映出来哦。来看看你自己是属于哪一派的吧！

Q 如果一款游戏既有日版又有美版，你一般会优先选择哪个版本？

日版	美版
72.3%	27.7%

语言是个重要因素，毕竟英文是我们日常生活中最普遍出现的外语，耳濡目染地也能混个脸熟儿，如果没有专门学过日语，出于看懂剧情的目的，选择美版的情况会更多一些。

此外，难度和画面表现也可以成为选择的理由。一般来说，由于分级制度和大众游戏习惯的不同，同样的游戏，其日版在这些方面经常会“缩水”：难度会比美版妥协一些，或者对暴力出血的表现相比起美版也颇有保留（忍Shinobi、生化4等均是例子），美版适合追求最高难度或者最大刺激的人。



←美版的名字有些别扭。

游戏自身所描绘的氛围与其所用语言的契合也是一些玩家在意的事情——很西式的设定下大家都说日文，或者和式恐怖剧中全是英语，这些多少都会令人感觉怪怪的。

著子：感性同样重要

选择其实不需要特别的理由。事实上，由于我们平时接触日版游戏的时间更长，密度更大，日文中又不乏汉字，所以即便看不大懂，接受起来也并不困难。日语语调可以很轻易地作出复杂的变化，并由此塑造出丰富的情境和情绪，再加上日语中众多细致微妙的感叹和拟声词，以及诸多语意模糊韵味深远的词句……这些均非英语所长。从心理感受上来说，日版普遍要离我们更近。


←有人饭FFX，但并不喜欢它的英文配音。

Q 你开始一款游戏时会习惯选择什么难度，EASY还是HARD？

EASY	HARD
81.2%	18.8%

To be easy or hard，这的确是一个问题。你是喜欢开着easy哼着小曲一路在游戏中踏青呢，还是偏好顶着hard步履维艰地在游戏中打拼？难度低了可以玩得爽，被抽得满地找牙甚至KO的挫折感是谁都不想随便领略的。而难度高了则可以获得另一种快感，虽然过程难免痛苦，但攻克后的成就感正是意义所在。To be easy or hard，这是一个自由的选择，是天经地义旁人管不着的选择，它跟所谓“玩家档次”什么的半点儿关系也扯不上。打游戏，让自己开心，就这么简单。



←选Titan是挑战+自虐。



→选easy会舒服很多。

荇莱：HARD的执念

荇莱同学是一个难度有多高就选多高的人，当然了，最近越来越多的游戏一开始不让选最高难度，他也只好郁闷地退而求其次。他选高难度绝不是要显摆水平，也不是明确地要寻求刺激和挑战，而根本是成了条件反射——不选HARD他就难受。面对需要赶时间的攻略也同样上来就HARD，这个毛病在被我们围殴数次后终于有所好转。

Q 你对攻略的态度如何，自己打游戏的时候，看还是不看？

看	不看
66%	34%

攻略与游戏，本应是相辅相成、合作愉快的一对儿——离开了游戏，攻略没意义；缺少了攻略，游戏玩的很可能就会相当耗费心神，甚至无法进行下去。但在一些人看来，它们俩也颇有些“欢喜冤家”的意味——攻略是有帮助没错，不过同时也影响了自己领略和摸索的乐趣。

其实与选择什么游戏、选择什么难度的游戏类似，看不看攻略本质上也是个人心理满足的问题。有人觉得要靠自己才痛快，有人则不介意借助外界的力量，这二者没有对错之分，就好像有人喜欢蓝有人偏爱黑，有人中意辣有人喜欢甜，有人追崇御姐有人则只对萝莉有爱一样……哪种事物或方式令你心情顺畅，对你来说那就是合适的。甚至在同一款游戏的进行过程中，你也可以来回变换选择，一些难题靠自己思考解决，另外一些难以凭一人之力捉摸或整理出来的，不妨找些参考，这样成就感和流畅感都不会错过。





→↑流程自我摸索是一件很有快乐的事，但对于一些游戏来说，其中一些要素单靠自己捉摸是较难达成的。

Q 你的游戏习惯是优先追求通关，还是努力达成各种要素？

速攻	完美
69.1%	30.9%

玩游戏的人一般会分成速攻派和完美派。前者以主线流程为首要目的，一路攻城拔寨砍杀过去主要是为了过一遍剧情，看看最终BOSS到底长啥样。而完美派一般则不紧不慢，他们从游戏伊始就开始调查摸索，跟每一个NPC对话以防错过什么情节，敲遍每一块墙壁来检查是否有隐藏房间或宝箱。完美派玩RPG、SLG等慢节奏游戏时自然要疯狂练级，有时还会跳离主线，花上十几甚至几十个小时去完成支线情节；玩ACT时也着眼于各种成长要素，技术如果过关的话则各种挑战任务、隐藏模式也都不会放过。


→速攻通关在两小时以内。

追求“完美”到极点就堪称“怨念深重”了，譬如战斗中稍有不爽就要重来，漏看了一句对话就要读档……此类例子不胜枚举。

唯夜：执念到底

个人是典型的追求完美派。当然了，对于实力不济的确难以达成的项目，或者游戏设置得实在不合理，需要投资过分的时间或精力，又得不到什么有价值的回报的要素，我也不会勉强自己的。总之，偏执的同时又不失理智，我觉得可以将“完美”的乐趣挖掘到最合理的深度。

有时对待一款游戏我也谈不上完美，但迅捷通关对我个人来说是无论如何无法接受的——或者说是做不到的。玩得快了，我就会有自己错过了什么的感觉，一定要停下来回头再去翻找调查一遍，客观来说，这已经算是强迫症了。


←全EX File Key入手还是一件很累人的事。

Q 你更喜欢哪一种画面风格，3D还是2D？

3D	2D
73%	27%

现在问这个问题似乎有点儿过时，毕竟3D几乎已经一统业界。不过我们问的不是天下大势，而是你的口味，只要你喜欢，那么哪怕只剩一个，对你也是有意义的。何况2D绘画所带来的独特美感，绝非3D可以完全取代的，诸如卡通渲染、水墨绘卷、油画彩绘……2D均可以比3D做得更加的细腻唯美。有些系列由于自身在2D时代的成功，甚至玩家都不能接受其向3D的转型（比如恶魔城）。



Q 存档你是会保留下来，还是不定期地删除？

保留	删除
93.4%	6.6%



是否留存档，有时限于自己的硬件条件，比如说要是你只有一块记忆卡，没多少游戏估计就捉襟见肘了，想不删也不行。一些千辛万苦花费了数百小时的游戏，留下存档是理所当然的事情，不过有些人甚至在游戏中途的存档都舍不得删，一个RPG打完能留下几十个SAVE。当然，有喜欢保留的，就有对此无所谓的，有人就喜欢清空记忆卡，“落得片白茫茫大地真干净”。

荇菜：删就一个字



有的人留存档是为了回味，没事儿翻出老游戏读取进度再感受一下当初的辉煌；有的则纯是为了“收藏”，就算是明知不会再玩一遍的游戏了，也会端正地把SAVE放在那以示纪念。但我是属于那种删存档有快感的人，记忆卡里就算留了某游戏的SAVE，其寿命一般也不会超过一个月，我感觉来了就想删了它。甚至是打了一半的游戏，我也不会手下留情——什么时候又想玩了宁可重头再来，但现在就要删之而后快。

Q 你在打游戏的时候，有没有吃东西的习惯？

有	没有
58%	42%

很多时候，不是想不想吃的问题，而是能不能遇到让我们可以腾开一只手的游戏。

当然了，这里所说的“吃东西”默认的是瓜子、薯片、水果等等需要经常用手抓的零食，往脖子上套一饼没事儿啃两口的情况可不考虑在内，或者你说专门有人喂……那当我什么都没问。

首先玩ACT等快节奏游戏时几乎就没法吃，现在的动作游戏恨不得用上所有的键——游戏中的角色在枪林弹雨刀光剑影中摸爬滚打吃灰喝风，你在屏幕外面好意思优哉游哉地吃东西吗？还不赶紧把两只手都放到手柄上专心控制。

打RPG、SLG等类型时享受食物的几率会大一些，不过你还要考虑到会不会反过来把手柄弄脏了。另外注意，很多时候手柄本身就不干净，讲究卫生的话还是少吃东西为好，至少你别吃了一口后还意犹未尽地舔手指……



↑玩这种游戏可没法吃。

Q 你选择一款游戏的理由，是不是因为它的制作人？

是	不是
23.3%	76.7%

近些年来越来越多的游戏制作人“明星化”，自己的作品成名后，自身的形象也日益走向前台，跟游戏TITLE一样，俨然也有形成一种品牌和号召力的趋势。在信息渠道还不够发达时，我们很少想过、也没有能力去了解游戏背后的故事。但如今我们在FAN制作公司或者游戏系列之外，自己还可以追求另外一种延续性——那就是同一制作人的作品。对方的性格、气质、思维以及创造力，都有可能成为吸引你的魅力。

不过制作人还不具有同游戏TITLE一样的号召力，多少制作人脱离原公司后单飞，但鲜有什么醒目的成绩。



←野村伊然是SE代言了。

Q 独乐还是众乐，你喜欢一个人玩游戏，还是与别人合作或对抗？

一个人	多人
31.6%	68.4%

这跟人的性格有很大关系，个性恬淡或活泼，他们决定自己的游戏方式时也就会不同。

有的人喜欢细嚼慢咽地品味，因此一个人玩的方式更适合他们：该怎么玩、该花多少时间玩，游戏的节奏全由自己控制。想快了就加速冲杀，想慢了就沿途看风景，总之由着也只需由着自己的心情，可以玩得很惬意。也有的人认为游戏的本质就是“与人斗”，游戏只是媒介，因此从合作或对抗才能获得更多的快感，发掘出更多的乐趣。



↑现在无双更适合单打。

唯夜：一个人，足矣

我基本对所有的双打和多打形式都没有兴趣，我是以在游戏中慢慢琢磨和调查细节为乐的，这种风格显然不适合跟别人一起玩。更何况自己的技术一般，又瞻前顾后地替别人想得太多，欠缺决断力，当真双打起来两个人都累，一点儿也不好玩。

推而广之，个人对目前游戏都在大力宣传的联网要素也是兴趣缺缺，在这一点上，我喜欢一个人独立可控的，不依赖于其它外部环境的游戏氛围。

有趣的是，自己虽然不习惯跟别人一起玩，但却毫不介意看别人玩——不论是单打双打，还是单机联机，我都可以看得津津有味。

Q 寻找新游戏时，你是习惯自己发掘，还是跟随大众的选择？

自己发掘	跟随流行
43%	57%

“羊群”，这在以前是个贬义词，人云亦云地追着流行跑，缺乏自己的个性。但从现在的形势来看，有时似乎不羊群也不行了——想自己去挖掘一两款小众的个性之作，却很容易碰到地雷，难以发现十足的惊喜，结果还会被其中的缺陷给打击到。这样看来，追随流行反而会更稳妥。

当然，求稳就不够刺激，你难以遇到一些独特的乐趣。事实上，自己发掘本就可谓是“高风险高回报”，看得准了，买回家的游戏可以让自己好好地爽上几个礼拜；可要是看得不准，游戏开始没5分钟也许自己已吐了一地。发掘的乐趣就在于此，否则若遍地都是好游戏，又何谈什么选择。

Q 你对由其它领域的题材改编过来的游戏作品是否有兴趣？

有兴趣	没兴趣
33.5%	66.5%

所谓改编，目前最常见的形式就是动漫改编，其次是影视，但可惜，鲜有素质出众的作品诞生。改编作品中大部分为应景之作，依靠原作的号召力，又省了很多创意功夫，摆明了是一种很明确的商业行为，就是为了赚FANS钱来的。当然了，商家赚钱天经地义，只要游戏的素质说得过去，那FANS冲着自己的熟悉的画面、人物、声音或招式，也会觉得值得票价了——事实上一些改编游戏的确有一定水准。不过有些东西则完全成了商业惯例：配合新动画、电影的推出，一定也要做一个游戏，这种东西的水平往往惨不忍睹，商家习惯性地出，有经验的消费者习惯性地忽视。

Check!

Role Playing Games 角色扮演类

在游戏中扮演人生 也在游戏中慎重选择吧

RPG的流程长、用时多，所包含的花样、要素和细节更加繁多，因此可以选择的东西也是相当多的，从正规到戏谑，无论哪种风格的问题下面都有哦，认真想一下再回答吧！

Q 游戏中不能无限获得的珍稀道具，你是否会使用？

会	不会
62.7%	37.3%

舍不得用的意见占多数，看来用一个少一个的状况是很多人心理上不能忍受的，有人会觉得“被逼用到这种道具，那简直就是失败啊”。另有很多人从完全的收集心理出发，即便是最终BOSS战时也绝不肯使用稀有道具，有执着的自我坚持。

实用派同样有他们的观点：“道具拣来不就是为了用的吗，不然揣在兜里等着烂掉啊？”——抱着这种想法，他们在战斗中根据战况，在必要的时候是不吝惜使用稀有回复道具的，当然也并非滥用，但总之是以胜利优先。

Q 假如你的钱只够买一样东西，是买武器还是防具？

武器	防具
57.8%	42.2%

所谓钱当然是指游戏中的钱，这个问题问得已经很像心理测验了：选择买武器的人主动、开放，只要确定目标就可以前进，愿意以积极的行动换取自己希望的结果；选择买防具的人保守、稳重，行事前考虑得很多，较有耐心，认为以等待观望的姿态也是可以求得发展的……慢着慢着，上面的话都是我随意想到的，可没有经过什么心理学的权威认证，诸位别当真。买武器的人会说：“进攻可以掩盖掉自身的弱点”，“当然是武器，你看多少游戏里最稀有的装备，不都设定成武器嘛。”而选择防具的人则很务实：“少掉血就更有资本跟敌人耗下去。”



Q 你会去有意完成RPG中的收集要素吗？

会	不会
30.4%	69.6%

越来越多的人限于紧张的工作和学习，已经难以应对RPG中庞大繁多的收集要素，换句话说，是否“有意”已是次要，现实中的时间能否允许你“完成”才是关键问题。

“RPG，一看剧情，二玩收集”，有人看中的就是这两点，道具武器防具图鉴称号尽数在手的感觉就是爽，要的就是这种满足感。反之，有人则认为将大把时间花在这种虚拟的成就上得不偿失。



←全Creature捕获且怪物事典100%达成，那是相当耗费心神。



→影之心2中，所罗王的81种魔法收集也是既有乐趣又折磨人的事。

Q 如果你身处RPG中，你是愿意当战士还是魔法使？

战士	魔法使
82.6%	17.4%

选择做个冲杀在第一线的战士占大多数啊。估计也是因为玩家中男生居多，而战士前可进攻，退可为同伴抵挡火力，的确很显英雄气概的事。愿当魔法使的票，大部分是来自女生了，其实做个女战士，也是很令人遐想的事情嘛。

唯夜：MAGIC CASTING

要我来选的话，一定魔法使类的角色了。原因无它，就是很喜欢这种气质——或者说是被我个人神秘和理想化了的气质：披着长袍或斗篷，令人敬畏的大魔女。其实我对“魔法”这种东西本身倒没什么太大兴趣，我甚至并不喜欢魔幻题材类的作品，我的着眼点只是“人”以及人身上的性格和气质，我玩游戏时最钟爱的就是魔导士或巫女一类的角色。此外魔法类职业的一大作用就是援护同伴，这也是我非常爱做的事，总能从中得到极大的满足感。

Q 你会以低等级通关等极限挑战方式玩RPG吗？

会	不会
8.9%	91.1%

特殊玩法自有特殊乐趣，只不过从某种意义上来说，以极限方式挑战RPG要比ACT等类型累得多，因为你很可能要背下众多敌人的具体数据、无数宝箱的位置，事先就要规划好整篇游戏的行动，有时走错一步就无法挽回，整个挑战都会失败。

因此，有的人虽然可以接受全收集所带来的精力消耗，但却不会去碰极限挑战的方式。

→FFX同样可以以不走盘、不调和等条件通关。





←挑战PE极限通关有多种严格的条件限制方式。

Q 最终幻想VII和最终幻想X，你更喜欢哪一作？

FF7	FF10
53%	47%

进入光碟时代后的最终幻想，7和10是表现相当突出的两代，也是剧情最出色的两作。

7代以幽邃苍凉见长，以个体的情感和性格的波动作为切入点展现世界，工业时代的气息十分浓厚，为整部作品的现代意义增色不少。

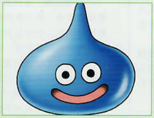
而10代则是一幕味道醇正浓厚的戏剧，事隔两作之后，FF再次回归到了浓重写实的正剧路线，而非8、9的大团圆结局。10代中的矛盾冲突复杂，叙事跌宕起伏，人物性格刻画得真实自然，无论是忧伤还是希望、悲哀或是坚定，他们情感的爆发和宣泄是那样的流畅，极具感染力，整出剧将使命、责任、爱、恨、信念、欲望等等展现和诠释得淋漓尽致。FF10是系列首次引入真人语音，更加形象、立体、感人地刻画出了最终幻想的世界。

Q 你更喜欢哪一个，是陆行鸟还是史莱姆？

陆行鸟	史莱姆
77.5%	22.5%

FF的吉祥物陆行鸟一直是人见人爱的生物，有时它还会客串一把敌人（比如FF12里很多种类的陆行鸟都是我们可以攻击的，其中非常稀有的赤陆行鸟Lv99更是能掉落极好物）。

史莱姆，名字就是来源于英文Slime。它并非如我们所想象的是DQ创造出的怪物，实际上史莱姆最早出现于上世纪50年代的一部同名短篇小说。不过时至今日，原本腻滑古怪的初级怪物也衍生出了可爱的含义，肉乎乎的，多好玩。



小沛：我爱陆行鸟

没想到，小沛居然对可爱的东西这么没有抵抗力，我还以为他会很有个性地说自己喜欢史莱姆呢。也难怪，小沛同学其实喜欢毛茸茸的东西。不过在我看来，陆行鸟是很可爱，但可爱得太正统，不如史莱姆这种东西特色鲜明。事实上，由于很多作FF中陆行鸟都曾在支线任务或小游戏中扮演重要角色，而偏赶上有些小游戏耗时长、难度大，玩到人无名火起，最后连陆行鸟都一并怨恨了。



出镜多了容易惹是非，但亮相少了又会被人抢了风头，比如FF12里，摇身一变成了圆滚滚造型的Cocatrice——石化鸡（也是FF传统怪物），俨然才是此作的吉祥物。

Q 这两款经典系列你更喜欢哪一个：Final Fantasy还是Dragon Quest?

FF 86.7% | DQ 13.3%

FF压胜DQ，我想这在国内也是可以预想到的结果；虽然这个问题略显无聊，但二者毕竟是RPG的顶峰作品，不并列提一下显然是说不过去的。

独特的文化和氛围使得DQ在日本位于“国民RPG”的无上地位，但它拿到中国来显然就不太灵了，造成这种情况的历史原因很多，大家心中都能默念出几条，在此就不赘述了。



←杨卡斯的人物形象绝赞。

不过有几个误解这里得说清：DQ的情节虽然不是很深，但看待世界和生活的视角很独特，绝不是大家想象的那样以“低龄”来概括的。另外，DQ里的汉字其实可不少。但不管怎么说，的确，DQ的人设不如FF那样美形和偶像化，现代元素的综合运用也不如后者充分，这些都是影响它在大众中普及的原因。不过DQ8在表现手法上向FF借鉴了不少，估计这也帮助它在我们心中向上拉了些印象分吧。

Q 你最讨厌下面哪种异常状态：石化还是混乱?

石化 59.4% | 混乱 40.6%

以FF为例，其中石化还分为“立即石化”和“石化中”（倒计数结束后人物石化）。早期的FF中将石化设定为此状态下物理攻击无效，虽然行动不能，但有时倒是可以反过来加以利用的。不过后来设定就改为石化后受到物理攻击就立刻粉碎，脱离战场，无药可救，更何况有时敌人是攻击同时附加石化效果的，一旦中招就直接粉碎，威胁是很大的。在很多RPG中，石化都是“待遇”等同于KO的异常状态——如果全体均被石化亦Game Over。

混乱看似没有石化严重，其实也极具威胁：一来它也是令自己无法控制，二来如果中招的人实力很强，可能一招就把队员砍死了，会立即导致阵脚大乱甚至瞬间团灭。相比之下，只是令人不能动弹的石化还算温柔的。

薯子：我、我两个都选

抱歉，我知道这么说有违投票规则，不过在把我赶出去之前，还是先让我解释一下吧——我实在是在两种异常状态下都吃过大亏，有着惨痛不堪回首的经历……具体也不用细说了，无非就是在正春风得意的时候BOSS突下黑手，万料不到对方还有这么一招（所以先期搜集资料必要啊）；或者就是在练级练得正爽时被劈头盖脸一个混乱，我方主攻队员转身就把回复役砍死了……本来是轻松愉快的行程一下子一败涂地。



←石化中时受到的伤害减少。

Q 拿到一款RPG后，你是立即开动，还是先搜集资料，了解详备后再进行?

立即开动 85.3% | 收集资料 14.7%

多数人都会很快开始游戏，通过实战来摸索和熟悉系统等要素。

不过，也有少部分人偏偏不习惯这样，如果游戏本身就是新出的，他也要努力先查阅好各种初期心得、对系统的讲解等等，做到心中有数。而且游戏过程中有时还会故意放慢速度，以期待可以看到尽量多的讨论和参考资料，这样就可以提前规划自己在游戏中的下一步行动，总之要追求确定性和稳定性。

如果要是一款发售已有些时间的游戏，搜集派更会疯狂地把各种隐藏要素相关的资料都找来先翻看一遍，并做好规划，以便从游戏的一开始就踏上“完美”之旅，不想因为厂商可能的“一次性设定”而永远地错过什么东西。注意这个问题跟是否看攻略不甚一样，立即开动的人不等于以后不翻攻略，而搜集派也不是因为卡关才去翻资料的，亦不是想提前了解流程、剧情之类的东西。

Q 你玩RPG时最看重的是什么，剧情还是系统?

剧情 82.9% | 系统 17.1%

看重剧情的占大多数，毕竟角色扮演游戏的专长就是这个，因此对其的诉求集中在情节上也是理所应当。谁都爱听故事，只要故事讲得精彩。

不过限于语言障碍，看不懂剧情但又想玩怎么办？这时就需要有个好系统把自己吸引住了。

因此对于我们来说，有时的首选是系统，实在是有些不得已。当然，也有些人的乐趣就集中在战斗，从一开始他们就不关心剧情讲述。



←信赖铃音的剧情很Drama。

唯夜：STORY>SYSTEM

并不是说不在乎系统如何，但总归剧情是第一位的决定条件。故事讲得吸引我了，自己才会有心情去打量和研究系统，否则就算系统方面做得再奇巧，我也难以有继续下去的动力（当然也有例外，有时我会出于FAN的身份勉强自己）。

我曾经有在故事进行到终盘、已经进行了不少收集后，还是不堪忍受游戏的脑残剧情而最终决定放弃的经历，至今也没有再碰过。

当时我几度寄希望于剧情会有峰回路转的改善，毕竟是有名气的作品，但最后眼看已经要最终战，它却糟糕得一如往昔，这实在令我情何以堪。

Q Q版的人物造型或者正常比例的角色，你更喜欢哪一种?

Q版 41.8% | 正常比例 58.2%

Q版人物有着深厚的历史基础，早年间的RPG限于机能所能表现的复杂程度，把人物画成Q版就能有效减少其大小和面积，并且这种人体变形还不会引起受众反感。3D时代的Q版虽然客观上也能节省多边形，不过更多是为了满足受众的习惯和心理需求。

Q版一般分为二头身、三头身，大大的脑袋让人一看就觉得特别可爱，喜爱之情，哪怕原来是作品中的一些反角，变成Q版之后也颇有俏皮之意。

不过也正由于Q版在人的心目内难免“可爱”的意味，所以涉及成熟严写实题材的作品越来越倾向于选用符合实际的正常比例，否则在传达严肃情绪的时候多少会受些影响。

Q 你认为RPG中的女主角最应该是什么职业，白魔导士、圣骑士，或者别的什么?

白魔导士 46% | 圣骑士 32.8% | 其它 11.2%

白魔导士可以说是日式RPG中最最传统标准的女主角职业，这似乎与东方思维中女性的普遍气质颇为一致：温和、内敛、安抚他人的伤口、给人以母性的支撑。

而现在是叛逆的时代，反传统才凸显个性，不拘泥于常规才更有魅力，如此看来，要是再坚持把女主角定位于白魔都可以说是一种束缚了。而圣骑士之类的职业就赋予了女性复合型的新魅力：依然有着回复的职能，延续着抚慰他人的气质，而同时，剑技的存在则尽显英气，展示出了其坚强独立的一面。

小沛：那就女忍者吧

唔，这次他又不传统了，不论是白魔导士还是圣骑士都不选，偏偏想了一个女忍者出来，是偏爱有速度感的角色吗？话说女主角一般突出的都不是速度呢。事实上，女性以忍者、盗贼为职业的不少，但基本都是配角等辅助系角色。真正配给第一女主角的，一般还都是白魔导士、圣骑士、召唤士这类“气质优雅”的职业。当然了，现代RPG中的职业概念越来越单薄，这里所说的“职业”更应该理解成人物在战斗中主要负责何种行动。



←菲娜身为女主角，其职业可谓比较另类了。

Check!

ACTION GAMES 动作类

考验眼手协作的能力 体验热血沸腾的打斗

严格来讲，几乎百分之九十以上的游戏中都含有一定比重的动作要素，而动作游戏也是覆盖面最为广泛的游戏类型。对于动作游戏相信大家也有很多想说的话吧！

Q 在你心目中最酷、最有型的动作游戏主角是谁？

克里托斯	但丁	左马介	隼龙	秀真	其他
26%	20.9%	22.9%	8.5%	10.7%	9.5%

好吧，我承认将那个胡子大叔列入到选项之中纯属小编们的恶搞，不过仍然还是有“一小撮”读者非常配合地（或者说非常恶趣味地）将手中的选票投给了他——也许是为了表彰他数十年如一日在水管中钻来钻去、一次又一次地白费力气去拯救那个命中注定要被绑架的公主吧！不过说句老实话，这和“酷”似乎不太沾边。而其他几个入选角色则都有夺冠的理由，除了都有一身超人的本领之外，还各有自己的特色：银发风衣的“现代魔剑士”但丁造型上就胜出一筹，桀骜不逊的气质更为他拉到不少人气；明智左马介得益于金城武俊朗的外表；克里托斯“暴力至上”的理念让他成为一个极具魅力的坏蛋；隼龙和秀真则是两种不同类型的忍者，前者刚猛，后者飘逸，都是非常经典的形象。



←克里托斯的形象深入人心。

彻头彻底的坏人

克里托斯能够成为玩家心目中最酷的动作游戏主角实在有些出乎小编的意料。国内日式游戏较为盛行，而《战神》无论是系统还是人设都带有强烈的美式风格，能够获得如此广泛的欢迎也算是一个特例。仔细想来，这与《战神2》的发售时间离现在相对来说比较近有一些关系。当然，克里托斯个人的魅力是最重要的。人们对帅哥美女已经“审美疲劳”的今天，克里托斯那粗犷的外形反而显得格外显眼。而他那种“不对强者屈服，也不对弱者手软”的作风，更是让人难忘！

最成功的明星牌

用影视明星的形象来制作游戏角色已经不是什么新鲜事，但至今为之最成功的还是莫过于《鬼武者》中的明智左马介——金城武。金城武不但外表俊朗而且拥有独特的气质，无论是在日本还是在国内，都非常吃得开。《鬼武者》选用金城武作为主角，可谓是暗合了角色的姓氏，是非常“明智”的策略。小金对左马介这个年青武者的演绎也非常到位，从一代中的青涩到三代中的成熟，都很有说服力。如果不是《鬼武者》系列沉寂已久，相信他夺得榜首也并不意外！

Q 平台游戏日渐衰落，你如何看待它呢？

不感兴趣	仍有热情
64.3%	35.7%

动作类游戏可以说是覆盖面最广的一个游戏分类，其中又可以细分成数个类别。以跳跃作为主要内容的平台类游戏曾经是动作游戏中最主流的一支。平台类游戏最著名的代表作当然就是风靡世界的“马里奥”系列。而早期很多以“射击”为内容的作品骨子里其实也是平台类游戏，例如《洛克人》系列等等。随着游戏的发展，平台游戏渐渐走向了没落。究其原因，平台类游戏的动作较为单调、以“背版子”作为顺利通关的基本要求，同时难度又相对较大，这些都与时下流行的元素脱节。除了《马里奥》等几个老牌经典仍然固守阵地之外，现在很少出现成功的原创平台类作品了。调查的结果表明了读者们的立场：在游戏类型如此丰富的今天，平台游戏已经越来越不受人待见了。

新派平台类游戏



其实就算是《马里奥》这样在全世界范围内享有很高知名度的经典系列，也已经很久没有推出全新的作品，可见游戏制作者在平台类游戏领域确实遭遇了瓶颈。好在平台类游戏的血脉，仍然以其它一些不同的形式传承了下来。例如《盗墓者》系列和《波斯王子》系列，其实都是以跳跃、攀爬为主，可以归入平台类游戏的范畴。不过它们都融合了冒险类游戏的解谜等要素，让游戏内容更为丰富。而《盗墓者》系列神秘的古文明氛围、《波斯王子》系列体操般的流畅动作都给人留下了深刻印象。同时这些游戏也适当放慢了跳跃的节奏，降低了难度，使其对一般的玩家来说也不会显得过于苛刻。

Q 你会选择《恶魔猎人》还是《真·三国无双》？

恶魔猎人	真·三国无双
30.1%	69.9%

问题中所说的两个游戏代表的是动作游戏的两种理念：前者代表的是技巧性，主角的能力并不是远远凌驾于敌人智商，有时候甚至是敌强我弱，敌我之间的对决如同格斗一般严谨；后者代表的是爽快，我方角色的强大和敌人角色的弱小形成鲜明对比，玩的就是“一骑当千”，百万军中如入无人之境那种淋漓酣畅的感觉。当然，绝不是说技巧性和爽快感两者不可并存——正如《恶魔猎人》也具有极高的观赏性，《真·三国无双》也讲究跑位和技巧组合一样，实际上一个好的动作游戏应该兼顾到这两方面，只是每一个游戏各自有不同的偏重点而已。



←但丁代表着技巧。

无双热潮不可抗拒



其实这个问题的答案没有太大的悬念。尽管《恶魔猎人》在国内也享有很高的口碑，但是大多数玩家仍然会毫不犹豫地选择《真·三国无双》系列。例如一位参加调查的玩家解释道：“平时工作较为紧张，空闲时希望能够选择轻松爽快一点的游戏来调剂一下，而并没有太多的时间去修炼技巧，《真·三国无双》系列很好地满足了我的要求。”这也代表了很多人的看法。此外，《真·三国无双》系列的三国故事背景、精美的人设、收集要素与动作要素的融合等等特点都是它大受欢迎的原因。

Q 玩动作游戏的时候，你会十分注重故事情节吗？

会	不会
40.8%	59.2%

每个不同的游戏类型都有其侧重点，在动作游戏中“剧情”往往被放在较为次要的地位，充其量只是给主角们找一个痛揍坏家伙们的理由罢了。像《马里奥》这种本来就属于异想天开的游戏就不用说了，剧情根本就不用谈什么逻辑性，反正每次让碧齐公主被绑架就行。即使是像《波斯王子》这样以剧情作为卖点之一的游戏，也主要是在对白细节方面做文章，如果从整体上来看，故事是既老套又经不起推敲的。不过，也仍然有不少玩家，即使是在玩动作游戏的时候，也会在意其中的剧情设定！



→《波斯王子》剧情出彩。

丢掉剧情，轻装上阵

认为动作游戏剧情无关紧要的玩家常常会拿《生化危机4》作为佐证：其实“生化”系列在4代之前都是很讲究剧情的，可4代却把以前的剧情都扔掉，大大增加了动作要素的比重，同样取得巨大成功——谁又会在意它的剧情是否苍白无趣呢？

好剧本能给游戏加分

说到近两年的动作游戏在剧本方面做得比较好的，不能不提《战神》。以希腊神话作为背景，本身就是一个不错的噱头。而编剧在神话的基础上加以大胆的想象和改编，谱写出一段“凡人弑神”的传奇，而人物性格塑造也积极成功。

对于动作游戏中的“即死”设定你怎么看?

讨厌 51.6% | 无所谓 43.3% | 喜欢 5.1%

早期的动作游戏大都没有“体力”这一设定，主角无论是被敌人击中或者陷入机关，都会直接一命呜呼。“厚道”一点的游戏可以让你直接从原地复活，只是损失一条生命（例如《魂斗罗》）；苛刻一点的就只能从Check Point乃至当前关卡的开头部分重新开始了。现代的动作游戏绝大部分都引入了体力系统，被敌人击中并不会直接死亡，但有时候一些机关陷阱或者强力的敌人仍然有“即死”的判定。对于大多数玩家来说，这恐怕是游戏中最为头疼的部分吧!

提高刺激性或是虐待玩家?

其实游戏中的“即死”也有几种不同的情况，而对于这些情况，玩家们也表现出了不同的态度。例如像《忍Shinobi》之类的作品，带有较重的平台跳跃类游戏的风格，主角可能从高处掉落而“摔死”，这种情况是最容易引起玩家不满的，毕竟现在平台类游戏已经逐渐失势了。同时也有不少玩家认为，游戏中通过在某些特定场合加入一些可以对主角“一击必杀”的强敌，或者设置一些有即死判定的机关，也可以在一定程度上提高游戏的刺激性。例如《生化危机4》中的电锯男、过场动画中QTE，都为玩家津津乐道。

过关之后是否在意自己取得什么样的评价?

在意 40.7% | 不在意 59.3%

现在几乎所有的动作游戏都加入了过关评价系统，每过一关之后都会根据你的过关时间、杀敌数量等等数据来给出一个评分，通关之后也会给出总评。过关评价除了能够从一个侧面印证你的游戏水平之外，也经常关系到游戏隐藏要素的开启。对于过关评价，表示“在意”和“不在意”的玩家几乎各占一半。而从玩家们的回答中看，是否重视评价，一是与评价系统的合理程度有关，无论是太容易或是太难达成，都很难让人产生挑战高评价的热情；二就是与回报有关了，如果达成一定的评价可以获得最强装备、隐藏服装之类有意思的奖励，自然就会引起人们的兴趣了。

对动作游戏中主角们使用的武器是否感兴趣?

会 46.8% | 不会 53.2%

武器设定也可以算是“人设”的一部分，优秀的武器设定对于玩家来说具有极大的吸引力。要设计一把引人注目的武器，一是要有精美的造型，二是可以为它设定一个神秘无比的背景。像《恶魔猎人》就是成功的典范：拿但丁的武器来讲，初始的装备双枪“白象牙与黑檀木”虽然相貌平平无奇，但隐藏着人类和魔族恩怨的纠缠；而后期可以拿到的魔剑Sparda，造型嚣张无比不说，更传承着老爹“传说中的魔剑士”的血脉，凭借这几把武器就为但丁的形象加分不少。而像《战国无双》系列里面的武器命名也大都源自日本神话，光凭名字本身就可以引来一大票人寻根溯源了。



←《战神》系列中克里托斯使用的“混沌双刃”极具个性。



→在厂商的宣传语中，《恶魔猎人》被称为“剑铳传奇”。

你最喜欢哪家厂商所制作的动作游戏?

CAPCOM 52.5% | 世嘉 22.9% | 任天堂 12.1% | 其它 12.5%



↑CAPCOM总能创造经典。

这是一个意料之中的结果，毕竟从街机时代以来，CAPCOM就培养出了一大批动作游戏的忠实爱好者。无论是2D时代的清版过关游戏、格斗游戏，还是3D时代后融合了新要素的动作冒险游戏，CAPCOM给我们带来了一部又一部的经典。是在系统平衡性、打击手感还是在其它方面，CAPCOM都具有无比深厚的底蕴，无论是日本厂商还是欧美厂商都无出其右者。同时CAPCOM也不乏创新精神，屡屡能够给人惊喜，“动作天尊”的称号的确是实至名归。世嘉和任天堂在动作游戏方面的造诣也各自赢得了大批拥趸。不过世嘉近几年的近况不佳，而任天堂的动作游戏也以平台类型为主。而Namco、Tecmo等厂商近几年的一些力作也为它们赢得了一定的人气。

你喜欢在动作游戏中加入成长要素的设定吗?

喜欢 90.7% | 不喜欢 9.3%

现在已经很难再找到可以“纯粹”地划分为某一类型的游戏了，很多游戏都从其它类型中吸收了各种要素。对于动作游戏来说，“成长”是最为常见的“外来要素”之一。成长要素原本来自角色扮演类游戏，在动作游戏中，角色的成长一般表现在两个方面：一是基本属性的增长，例如体力上限或者魔力（能量）上限的提升、攻击力防御力的提升等等；二是新技能的习得，通过学习新的技能而提高自己的能力。在动作游戏中加入成长系统，总的来说对游戏的趣味性和耐玩性还是有很大提高的，大多数玩家也都乐于接受这样的系统。不过还是有少数“怀旧”的玩家喜欢那种主角能力一成不变的设定。如果你也属于后者，那么一定不要错过CAPCOM推出的《马克西莫》，这个游戏沿用了类似老式游戏中的很多设定，例如虽然可以获取一些新技能，但主角死一次就会丢掉所有的技能!

通关后喜欢用最终武器“虐待敌人”吗?

喜欢 93.5% | 不喜欢 6.5%

很多游戏都给玩家提供了“二周目”的机会，有些还能将之前的武器、装备以及角色技能保留下来。此时用那些原本在游戏后期才能拿到的武器技能去对付第一关的小兵，自然是易如反掌。还有些游戏有“最强兵器”之类的设置，只要满足一定的条件就可以获得，而且通常都是强得离谱、完全破坏游戏平衡性的好东西。就像《生化危机4》中的“芝加哥打字机”、《鬼武者》中的“毗沙门剑”等等，拿到之后几乎可以见神杀神，见佛杀佛了! 从调查结果中可以看出，喜欢使用这些最终武器肆意虐待敌人的玩家还是为数不少的，毕竟想要获取这些武器，条件都相当苛刻，既然千辛万苦地拿到了，自然不能错过爽一把的机会! 而那些选择“不喜欢”的玩家，相信都是以追求“极限通关”为目的的高人吧!

看到高手的表演，你是否会想挑战一下?

会 12.9% | 不会 87.1%

不管什么游戏类型都不乏技术超人一等的高手，而动作游戏又是最适宜于展现游戏水平的类型。平时在网上大家可能经常看到一些高手的成绩或者演示，杂志也会刊载一些高手的攻关影像，看到这些表演，大家是否也有亲自挑战一下的冲动呢?

要有一颗求道的心

游戏是一种娱乐，但玩游戏也可以升华为一种对境界的追求。竞技类的游戏自然不必说，即使是纯单人模式的游戏，玩家的水平也能分出个三六九等。看到高手们的演示，然后自己也埋头苦练，力求有朝一日也能与其一争短长的玩家不在少数。不过小编在这里也多说一句：学习是一个方面，但不要落入模仿的窠臼。比游戏技巧更重要的，是对游戏理念的个性发挥。对高手的攻关方式一味复制照搬是没有意义的，应该玩出自己的风格!

高手就是用来叹为观止的

更多的玩家对游戏抱有一种休闲的心态，对于这些玩家来说，高手们的“变态”演示，最大的意义就在于给自己带来视觉上的愉悦。至于挑战的任务，就交给那些喜欢钻牛角尖的家伙吧!



另外，这个问题的答案也和游戏的类型以及个人的喜好有不小的关系。每个人都有自己擅长或者不擅长的游戏类型，但即使是不擅长的类型，也并非意味着对它毫无兴趣。例如荐莱对平台类动作游戏基本上是“敬而远之”，但仍然会兴致勃勃地欣赏《阳光马里奥》的高手视频。平时编辑部里观赏《街头霸王3.3》高手录像的时候唯夜一定都坐在前排，但实战切磋的时候就肯定不会亲自下场了。另外在编辑部中唯一一个让所有小编叹为观止、五体投地的视频就是《斑鸠》左右互博录像。那位神人分别用两手操纵1P和2P，居然能够拿到S++的过关评价……对于这样奇迹，恐怕正常人都不会有挑战的勇气吧!

Check! Gal&Texture Games 恋爱&文字

用文字来表达的情感 同样值得仔细回味

恋爱游戏与文字游戏本不是同一个层级上的范畴，恋爱游戏包含SLG与文字AVG等不同类型，文字游戏也包含恋爱、恐怖、侦探等不同内容。这里暂且放在一起讨论。

Q 体验虚拟情感的游戏种类——恋爱，你是否玩过恋爱游戏?

玩过	没玩过
72.2%	27.8%

从PC-E上的第一部《心跳回忆》奠定了“恋爱游戏”这个概念之后已经过去了十余年，恋爱游戏的种类与表现手法也明显多样化了。在游戏生涯中接触或喜爱过某款恋爱游戏的人还是占了多数。



←经典作品令人怀念。

玩过的人的意见

说实话，现在的“恋爱游戏”概念已经相当模糊了。SLG和AVG以外的游戏可以将“恋爱”当成主题，非恋爱题材的游戏也可以像原来的恋爱游戏一样把角色当成卖点。要说一部与恋爱有关的游戏都没玩过，那也不太可能吧。至于经典的恋爱游戏，那肯定是玩过了。至今我还经常拿出《心跳》来重温一下，毕竟它代表着一段时期的回忆嘛。

Q 玩恋爱游戏时，你只追求喜欢的角色还是追求全结局达成?

只求喜欢	全员制霸
32.5%	67.5%

大多数恋爱游戏中都会设定复数名可以追求的对象角色。这些角色的容姿、性格、喜好和处世态度各不相同，追求的方式也不一样，根据玩家的意愿和操作来加深和心仪角色之间的关系，是恋爱游戏中的基本套路。每位玩家在游戏中都会有更喜欢一些的角色，但如何对待游戏中其他的角色，意见却不尽相同。有些人主张“只走喜欢角色的路线”，也有些人喜欢把所有角色的结局都看一遍。有些玩家用游戏投入感来解释自己的习惯，但也有些玩家的说法更为现实：既然花钱买了游戏，只玩一条路线就太浪费了。另外，在如今的恋爱游戏中，AVG类已经占了多数，这类游戏通常没有复杂的操作，玩家可以自然而然地看到所有的结局，这也是“全结局”派占了多数的原因之一。



←多角色路线是趋势。

Q 玩恋爱游戏时，你更注重人设还是更注重配音?

注重人设	注重配音
62.4%	37.6%

早期的恋爱游戏中有些是没有语音的，但自从全语音游戏出现之后，“画面”和“声音”的重要性就一直是玩家们争论的话题。从结果来看，认为“既然是恋爱游戏，角色设定的魅力就应该放在第一位”的玩家还是占了较大的比重。事实上，很多经典恋爱游戏的设定师都成了有名的游戏插画家，可见恋爱游戏的人设和人气还是有直接关系的。但另一方面，当恋爱游戏加入语音后，配音演员的“演绎”也成了增加角色形象厚度的重要方面，很多游戏中如同演剧一般的经典台词成了展示游戏剧情的关键，因此，认为游戏中语音非常重要的玩家数量也不在少数。目前，声优阵容已经成为判断游戏质量的重要因素之一了。

Q 在恋爱游戏中，你比较喜欢模拟类还是喜欢小说类?

模拟类	小说类
42.8%	57.2%

对恋爱游戏比较熟悉的玩家都知道，这类游戏经历过两个发展阶段。以《心跳》为代表的早期恋爱游戏以育成型SLG为主，但到了1998、1999年前后，文字AVG类型的“互动小说”开始成了恋爱游戏的主流。这一方面和游戏快餐化有关，另一方面也与网络的发展不无关系。曾经有评论分析过，随着网络交流的兴起，人们有了新的虚拟情感体验渠道，对传统单机恋爱游戏的要求也发生变化，从人机交流转向“欣赏”，情境和故事成了最重要的因素。近两年来走红的恋爱游戏大多是AVG，这在事实上证明了这个走向。另外，动漫方面的协作也是恋爱游戏的新趋势之一。



←传统的SLG界面。

小说类支持者的意见



现在的玩家已经不爱用恋爱游戏这个词了，男生向恋爱游戏统统划进“GAL GAME”，女生向恋爱游戏统统划进“OTOME GAME”。不过我觉得，和现在一些卖弄人设的作品比起来，一些经典的恋爱游戏还是值得一玩的。早期的模拟类名作就不用说了，比如《樱大战》，严格来说，也应该划到这个种类里来。不过就个人而言，我还是比较喜欢小说类AVG。虽说近似于阅读，但有些表现方式是只有游戏才能做到的。比如《秋之回忆》系列，设定和剧情都非常优秀，PSP上推出复刻版后，我还特地重新玩了一遍。

Q 你是否玩过以文字为主的AVG游戏?

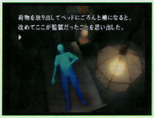
玩过	没玩过
71.9%	28.1%

很多人一提文字AVG就会先想起GAL GAME，但实际上，其内容还是相当广泛的。从侦探、恐怖到冒险，通过文字来展现具有临场感的场面是文字AVG的魅力所在，再加上轻松平缓的游戏节奏，使这类游戏始终在休闲游戏中占有一席之地。不少文字AVG由于剧本和结构设计出色而成了玩家们眼中的名作，例如CHUNSOFT的恐怖悬疑类作品《恐怖惊魂夜》，不仅造成了很大的影响，还成功达成了系列化和多机种移植。不过，由于文字AVG是阅读占主要地位的游戏类型，语言差异必定会带来接受上的问题，很多游戏都没能被国内玩家所了解就是出于这个原因。可是在这次的调查之中，表示玩过文字AVG的玩家却占到了大多数。究其原因，和近两年来掌机上很多具有独特创意的大作不无关系。特别是《逆转裁判》系列，调查取证和法庭辩论的设计非常优秀，再加上网络的语言帮助，使很多玩家都感受到了这种类型游戏的魅力。

Q 你喜欢文字逐字显示还是一次显示?

逐字显示	一次显示
29.7%	70.3%

逐字显示还是一次显示只是个习惯问题，不过，玩家们在这个问题上还真的存在很大分歧。为了让玩家根据阅读习惯进行调整，很多游戏中都设定了“文字显示速度调节”，这还不仅限于AVG，不少RPG的系统菜单中也会出现这样的选项。从调查的结果看，很多玩家都会把文字速度显示调整成“一次显示”，这和语言也有直接关系。由于阅读外文比阅读中文花工夫，调整成一次显示可以有更多的阅读时间。



←阅读习惯非常重要。

Q 你喜欢先看Good Ending还是Bad Ending?

Good Ending	Bad Ending
50.7%	49.3%

在选项式文字AVG中，通常都会设置一些Bad Ending，也就是所谓的“即死结局”。当玩家进入这些结局时，故事会以非常突兀的方式结束，剧情中的伏线不会被收拢，玩家在剧情中的疑惑也不会得到解答，就好像其它类型游戏中的“GAME OVER”一样。按理说，玩文字AVG游戏都是为了看到最后的真正结局，半路上的这些Bad Ending只是扰乱玩家视线的“错误方向”而已。但有一个有趣的现象是，很多玩家玩游戏时都会故意选错选项，先跑到Bad Ending里去，看过之后再读档去走正确路线。从这次调查的结果也可以看出，这样做的玩家还真不在少数。这种心理就好像玩RPG走迷宫时一定要先钻死胡同一样，总是希望不漏过任何要素。当然，如今很多文字AVG的Bad Ending做得很仔细，也确实有欣赏的价值。

Check! Fighting Game 对战格斗类

激昂热血的拼杀对决 极富挑战的攻防竞技

对战格斗类曾经是风靡大街小巷的游戏类型，从大家最早看到的《街霸》、《格斗之王》到后来3D化的《VR战士》、《铁拳》等，该系列在格斗迷的心中是永远不能忘怀的热血经典。

Q 2D和3D格斗游戏之间的差别非常大，你更倾向于哪一种？

倾向2D	倾向3D
32.5%	67.5%

2D格斗游戏无疑是历史最悠久的，此类作品的数量也非常多，尽管现在作品推出的速度减缓了不少，可许多知名作品到今天依然没有彻底离开人们的视线。例如《街霸》、《格斗之王》、《罪恶工具》等等。格斗游戏整体呈现出没落的趋势，3D格斗游戏原本的种类也非常多，不过现在也仅存活下几个固定的系列还在不断推出，如《铁拳》、《VR战士》、《死或生》等。2D和3D格斗游戏的手感差异很大，攻防战术也不同，你更喜欢哪个呢？

→《街霸》是2D格斗的经典！



唯夜：天马行空的魅力

大家玩游戏，其实就是想体验一种在现实中不存在的新奇感觉，格斗也是如此。相比之下，2D格斗游戏明显比3D要有想象力多了，招数的华丽眩目程度也要高很多。就游戏的制作难度还有视觉效果来说，3D格斗是比2D强，可真正的3D格斗很难设计"搓招儿"的设定，于是攻击手段多以目押连击为主，像《格斗之王》在之前推出过两款3D版作品，那种感觉就有点不伦不类。另外，2D格斗并不是一味追求画面的华丽，而是在系统上精益求精。3D则不同，不断更新的画面也令玩家必须更换游戏平台才能玩到最新作品。这一点对于很多玩家来说恐怕也是个极大的问题。

Q 所有的格斗游戏都玩，还是仅仅玩个别感兴趣的作品？

喜欢所有	喜欢个别
43.2%	56.8%

玩家喜欢一种游戏类型，必然会对该类型的游戏都有所关注。但是像一些长篇的RPG之类作品，玩家肯定不能每个都玩。然而格斗游戏不用考虑通关的问题，于是玩家便有可能每一作都尝试一下。不过所有格斗游戏都玩的玩家虽然在见识上更广一些，但论及每一个作品的精深程度当然就要差一点儿。而只玩自己感兴趣作品的玩家，应该能够在这些作品中玩出一些名堂，逐步成为高手。其实这个选择也就是选择对待兴趣爱好的态度。爱屋及乌，什么格斗游戏都碰的人，可算是杂家。而埋头苦练，钻研透彻的人，则可谓专家。

Q 你最喜欢单独与人对战的模式，还是其他一些附加的模式？

与人对战	附加模式
92.3%	7.7%

格斗游戏讲究的就是对战性还有不断超越自己的成就感。实现这两个目标的方式便有两种，其一是与高手对决，其二是在一些特殊的模式里磨练。与人对战当然是非常有趣的，但会因为对手水平的差异而产生不同的效果。也就是说，和高手对局会使自己进步，和菜鸟对局便只有给别人上课的份。第二种选择附加模式，也就是如"无限挑战"、"时间模式"之类。这个的好处就是可以对自己的水平有一个准确的定位，然后可以磨练自己的基础技巧，从而在与人对战时有一个扎实的功底，学习高级连续技也会很快。

Q 刀剑格斗和徒手格斗，你会选择哪一个种类？

刀剑	徒手
28.5%	72.5%

这两种格斗类型在数量上是徒手格斗更有优势，而刀剑格斗的代表作则有《侍魂》、《月华剑士》、《灵魂能力》等。也有部分游戏是将介于这两者之间的，如《罪恶工具》。真正的刀剑类格斗，最杰出的就是《侍魂》，它对于刀剑的真实模仿最为出色，其次的《灵魂能力》则抛弃了武器掉落，而变为更换武器。不过此类作品要么已经明显衰落，要么便不是主流作品。喜欢此类游戏的玩家明显不如喜欢徒手格斗的人数多。

Q 你喜欢选用男性角色，还是喜欢女性角色？

男性	女性
65.4%	34.6%

喜欢玩格斗游戏的玩家绝对是男性占大多数，然而在角色选择上倒并不会因此而都喜欢使用异性。在大多游戏的设定中，女性角色的攻防较低，但速度快，招式花样多。而男性角色的攻防要强一些，招式刚猛。于是玩家在选择角色时，大多会出于自己所适应的格斗感觉。不过有的游戏例外，那就是《死或生》系列。这个游戏的最大卖点就是里面的漂亮女生，估计在这个游戏中能够忍住不选女生的人会很少吧，就连游戏的目的也不见得是为了格斗。



←相信很多人玩《DOA》并不是为了练习其中的格斗技巧，而是为了赏心悦目的人设。



→男性角色招式的刚猛和魄力，是真正的格斗迷们所无法抗拒的巨大诱惑。

Q 你喜欢钻研连续技，还是喜欢凭反应单招对敌？

连续技	单招对敌
73.4%	26.6%

这个问题恐怕也是关于游戏习惯的，与高手和菜鸟没有直接关系。相反，连续技使得再熟练也未必是高手。就好比当年的《格斗之王97》，很多人都会一些"无限连技"，也能用这些手段干掉一些高手。但当修改掉那些BUG后，这些人就完全不是高手了。在格斗游戏中，充分了解系统后，单招对敌并不见得比会连续技差多少。连续技只不过是锦上添花的制胜捷径罢了，可以在每次打到对手时给予最大伤害，但要想抓住施展连续技的机会，则又必须苦练单招破坏敌人攻防的能力。可见，一个是基础，一个是点缀，没了基础不行，少了点缀也会失色。

Q 你是否在意格斗游戏中的人物设计精美度？

在意	不在意
18.3%	81.7%

游戏既然是视听、手感结合的娱乐，那么精美的画面自然是最先让人感知的要素。在一些形成系列的格斗游戏中，人物和场景的设计在每一代都有着极大的变化，其变化当然是越来越细致，越来越精美。看着这些精美的画面，在玩游戏时当然会为其内容增色，但画面终归是辅助要素，而并不能完全决定游戏的优劣。特别是对于格斗游戏来说，再好的画面如果配上糟糕的系统、手感，估计也没人会喜欢。举个最好的例子就是《真人快打》系列，每一代的画面都更加精美，场景设计也很复杂，但它绝对称不上是好的格斗游戏，永远居于末流。

小沛：人设是锦上添花的点缀

玩了这么久的格斗游戏，好像从来就没有是冲着人设好还有画面好去玩的。《死或生4》的画面再好又怎么样？我当时就是整天捧着PSP玩《铁拳5 DR》。前不久出的《北斗神拳》尽管画面华丽得天花乱坠，但比起游戏性来说，我倒宁愿去玩《格斗之王98》。人设和场景就是锦上添花的点缀，有好的人设自然是好事，但如果没有也不至于影响到游戏本身的耐玩程度。关键还是要看游戏的内涵如何。



Check!

First Person Shooter

第一人称射击类 最具竞技特性的类型 激发人们的好战天性

第一人称射击游戏在欧美市场是最受欢迎的游戏类型之一，这些年在亚洲也逐渐升温。它代表的是游戏界最先进的技术力量，而激烈的战斗也让玩家们为之疯狂！

Q 对于一个FPS游戏，你认为最重要的元素是什么？

画面	系统	手感	其它
43%	13.6%	17.2%	26.2%

一个好的游戏应该有优秀的画面和丰富的乐趣。FPS类游戏作为当今的一个主流游戏类型，向来是展现厂商技术实力的“试金石”。应该说，无论是画面、系统、背景设定或者其它元素，都是一个好游戏必不可少的组成部分。



↑FPS游戏的画面非常重要

游戏用画面说话！

FPS类游戏机代表着画面制作技术的潮流。几大著名的游戏引擎制作厂商，例如id Software、Epic Games等等，都以FPS游戏作为推广旗下引擎的窗口。FPS游戏就像是一个“活广告”，只有在游戏中表现出了超人一等的技术力量，才能为自家的引擎夺得更广阔的市场。玩家们对这一点显然也心知肚明，因此“画面素质”也就顺理成章地成为玩家们最看重的要素。

Q 更喜欢哪一种作战方式，近距离血战还是远程狙杀？

近身	远程
21.8%	78.2%

FPS类游戏大都提供了很多种类的武器，长枪短炮不一而足。每种枪械都有自己的优势，同时也有各自的缺陷。例如冲锋枪发射速度快，但是精度较差；狙击步枪威力强大，射击精准，但是极慢的装填速度和复杂的瞄准方式是它在遭遇战中成为“废柴”。想要成为一个FPS游戏高手，就必须根据实际情况、配合不同的战术，选择合适的枪械。不过以每一个玩家个人来说，对于某一种枪械还是会有特别的偏爱。在这个问题的答卷中，回答“近距离”的玩家还是占据了大多数。究其原因，大概是因为手持一把冲锋枪杀入敌群之中显得更加



←试试用铁钩对付敌人？

火爆刺激、更显英雄气概吧！当然，即使是这种作战方式，也需要你有良好的反应和冷静的头脑，不然就只有被敌人打成筛子的命运了。而选择“远程”的玩家显然更青睐“暗杀”的艺术，杀敌于不知不觉间也是很酷的！

Q 现实战争或者科幻题材，你更偏好哪一种？

现实题材	科幻题材
28.4%	71.6%

FPS类游戏大都以战争作为故事背景，在具体的设置上则可大致分为现实和科幻两种类别。现实背景的FPS游戏最大的优势在于让玩家产生更强烈的代入感，而这一类题材中又以第二次世界大战题材最为多见。像《荣誉勋章》系列，《使命召唤》系列都是其中的代表。在这些游戏中玩家可以投身历史上的著名战役，过一把当战斗英雄的瘾。而科幻背景的FPS类游戏则可以在剧情和系统设定上更加自由一些，例如未来风格的枪械设计就是此类游戏的一大卖点！



↑二战是FPS游戏常用题材

科幻题材的扛鼎之作

在回答这个问题的玩家之中，被提到次数最多的游戏就是《光环》。通过前两作的优异表现，《光环》已经在玩家心中牢牢地占据了一个位置，成为家用平台上无可争议的“FPS类游戏No.1”。《光环》系列的成功，其天马行空般的科幻故事背景设定功不可没。士官长在人们心中已经不仅仅是一个由玩家来操作的角色，而是整个银河系的英雄。官方推出的《光环》小说也对游戏的热销起到了推波助澜的作用，它不但对游戏的剧情做出了一些补充，而且本身的阅读价值也很高。现在，《光环3》已经蓄势待发，在预告短篇中那些宏大的场面吊足了玩家的胃口，士官长的命运也牵动着千万人的心，相信《光环3》会带给我们一个更加壮丽的银河传说。



Q 习惯设置成X轴或Y轴反转吗？

习惯	不习惯
3.5%	96.5%

平时不怎么玩FPS类游戏的玩家可能会对这个问题感觉有些“不知所云”。其实在绝大部分FPS游戏中，都提供了这一设置选项。X轴是指水平方向，Y轴则是指垂直方向，如果选择反转，那么游戏时准星移动的方向就会与推动摇杆的方向相反——听起来很古怪，是不是？不过确实也有少数人喜欢这样的操作方式。相比之下，习惯反转Y轴的稍微多一些，而习惯反转X轴的就寥寥无几了。



Q 玩FPS类游戏会有头晕等不良反应吗？

会	不会
31.4%	68.6%

FPS类游戏由于其独特的画面表现方式，有时候会引起玩家视觉上的不适。在FPS游戏中，视角会随着角色的行动而不断移动、旋转，屏幕上的景物也时刻处于高速的变化之中，如果长时间进行游戏的话，就有可能引发头晕、恶心等反应，严重的甚至会呕吐。不过这些不良反应在很大程度上因人而异：有些人几乎是一看FPS游戏的画面就开始晕；有些人刚开始玩的时候没事，但如果玩的时间太长就会不舒服；有些人则是通宵达旦打FPS都精神百倍。这些症状有时候也与游戏本身的特点相关：那些色彩对比不太强烈、移动速度相对缓慢的FPS游戏诱发不良反应的几率就小一些。对于有这些不良反应的玩家，没有太好的解决办法，只能对FPS游戏敬而远之了！

Q 更看重单人任务模式还是多人联机模式？

单人模式	联机模式
30.4%	69.6%

FPS类游戏是最适宜于多人联机的游戏类型之一，无论是合作还是对战，都能获得极大的乐趣。不过，同样也有很多FPS游戏对单人任务模式非常重视。例如《半条命》系列的剧情一向为人所称道，《毁灭战士3》甚至以“没有联机模式、让玩家尽情体验故事模式的恐怖气氛”作为宣传口号。在家用机平台上，也有很多优秀作品以优秀的单人任务模式设计而著称。例如N64上的经典《007黄金眼》就将冒险、谍报等要素融入到FPS之中，奠定了家用平台上FPS类游戏的基础；而XBOX平台上的《光环》系列更是凭借宏大的世界观、引人入胜的剧情和高明的敌人AI博得了无数玩家的青睐。

家用主机的网络时代

如果提早几年问这个问题的话，相信回答“更看重单人模式”的家用机玩家会占绝大多数。不过这几年家用机网络平台的发展取得了长足的进步，网络配件成为新一代主机的标准配置。只要通过几个轻松的步骤，就能将主机与网络联通，与世界各地的玩家同乐。在这方面微软的XBOX Live网络平台服务做得尤其出色，经典大作《战争机器》（虽然它不是严格意义上的FPS游戏，不过也和FPS较为类似）更成为XBOX Live上最为热门的联机游戏之一。



Check! PUZZLE GAME

益智解谜类

休闲娱乐的最佳选择 锻炼大脑的疾速训练

益智解谜类创造了游戏史上的惊人数字，那就是《俄罗斯方块》的普及率。而这个系列受到创意局限，在经过爆发期后便转入低谷。如今次世代的崛起为其带来了希望。

Q 你认为益智游戏适合在家用机还是掌机上推出？

家用机	掌机
37.4%	62.6%

大家最早接触的益智游戏应该就是《俄罗斯方块》了，当时在FC上非常受欢迎，而此类“掌机”更是铺天盖地，从商场到街边小店都能找到。相比之下，当时玩“掌机”的人肯定要远远多于玩FC版的数量，不过FC版支持两人比赛，并且模式丰富，画面效果也好。只不过需要用到电视、游戏机这一大套东西，而且只能在家里玩，受到了一定的普及局限性。到了后来，益智游戏越来越多，而任天堂的掌机也开始流行起来，拥有了不亚于家用机的画面，并且也能支持多人联机等功能，人们就更加愿意在掌机上玩益智游戏了。现在Wii推出之后，其独有的操作方法诞生出很多新奇的作品，于是益智游戏又找到了重返家用机的理由。

Q 你喜欢在益智游戏中加入特殊的操作方式吗？

喜欢	不喜欢
74%	26%

不断变换游戏操作方式的最杰出代表，绝对要算是《瓦里奥制造》系列。其中第一代是传统的掌机作品，第二作则加入了来回摇摆的操作，第三款登陆NDS后更是充分利用了触摸功能。而在家用机上，第一个NGC版算是GBA首作的翻版，而Wii上的第二作则是真正的体感动作游戏。也就是说，《瓦里奥制造》系列的每一款作品都能给人带来完全不同的感受。现在Wii和NDS非常火爆，估计以后还会出现更多改变操作方式的游戏，你接受得了吗？



→此游戏的卖点就是创意。

Q 你喜欢系统复杂的益智游戏还是简单的？

复杂	简单
16.1%	83.9%

大家在玩益智游戏时，似乎追求的就是简单的享受，如果系统过于复杂，肯定会令人在游戏过程中太费脑筋，从而降低游戏的乐趣。不过如果现在再推出像过去《俄罗斯方块》那样的游戏肯定是不会讨好玩家了，而诸如《街霸方块》、《泡泡龙》等优秀作品，因为游戏难度设计适中，系统不复杂但富有娱乐性，所以广受人们的喜爱。而像PSP的《水银》则因为难度太高而受到冷落。



←《俄罗斯方块》虽然简单，但构思的确令人佩服。



→《街霸方块》虽然也打着方块的旗号，但规则方面的改动很大。

Q 你是否愿意和朋友们一决益智游戏的高下？

愿意	不愿意
86%	14%

和格斗游戏不同的是，益智游戏虽然也是比赛，但大多数游戏的难度并不是直接来源于对手的强弱，而是看每个人对付电脑的技巧，因此在“对战性”上和其他游戏并不相同。那么你们是否会热衷于这种特殊的对战方式呢？还是喜欢自己玩？

薯子：与人斗其乐无穷

尽管在和别人比赛益智游戏时不像其他游戏那么“直接”，但过程同样紧张刺激，一个小小的失误可能就会丧失优势，在这一点上和其他游戏一样富于挑战性，特别是高手之间对决时非常有观赏性。而且钻研益智游戏时间久了，自己的能力提升到很高的时候，如果没有人来和你对战，你会觉得非常孤单，终归电脑的难度就那么固定，和它进行冷冰冰的对决实在是没有什么意思。所以我认为益智游戏和格斗、赛车之类的竞技类作品一样，还是与人斗其乐无穷。

Q 你是否喜欢在其他作品中加入益智游戏？

喜欢	不喜欢
25.4%	74.6%

现在有很多游戏中都会加入一些调节气氛的益智游戏，有的是穿插在游戏的主线内容当中，而有些则是在游戏的模式选择中加入一些让人消遣的小游戏。此类作品有一个特点，那就是几乎没有原创性可言，都是套用既有益智作品的模式，换上自身的角色而已。有的还算是比较耐玩，并且对于游戏的主线也有一定的帮助，而有的则只能充当鸡肋角色。



→《马里奥聚会》中的小游戏可不是点缀，而是关键的组成部分。



←《最终幻想》中的解谜小游戏对于整体的进程也有一定的帮助。

Q 你是把益智游戏当作消遣，还是会认真钻研？

当作消遣	认真钻研
85.8%	14.2%

益智游戏相对于一般的游戏来说，其性质较为特殊，绝大多数是不存在“通关”这个概念的，即便通关也不是游戏的最终目的。要想玩好益智游戏，就必须熟悉游戏的规则，并且具备高超的反应能力。益智游戏的难度有高有低，大部分都是容易上手，但想要玩得特别好的话不容易。所以有很多玩家喜欢在休息时稍微放松一下，而有的玩家则精于钻研这类游戏。这两种态度在玩益智游戏时能够获得不同的享受，一个是绝对的放松娱乐，另一个则是绷紧神经获得高分成就感。在中国，最为流行的就是《俄罗斯方块》，想当初上至六、七十岁的爷爷奶奶，下至不足十岁的小孩子都会玩，并且都喜欢玩。真正研究它的自然是少数，但并不会因为研究这款游戏的人少，就说它不成功。恐怕以后也没有哪个游戏能够达到它的普及程度了。

Q 你认为益智游戏的未来会有更宽广的发展吗？

会	不会
41.5%	58.5%

在上世纪末，益智游戏这个类型因为《俄罗斯方块》的极大成功而深入人心，成为唯一一个人人都可以玩的游戏类型。并且在那之后又出现了许多内容各异的作品，极大丰富了益智类的作品种类和数量，于是在一段时间里经历了空前的繁荣。然而限于主机的操作非常固定，益智类游戏的创意渐渐枯竭，以至于后来推出的游戏缺乏想象力，或者与之前的作品太过类似。现在次世代主机风行，益智类游戏会再次迎来自己的春天吗？



小沛：益智类因任氏而复苏



益智游戏这个类型在经历了短暂的辉煌之后，马上进入了低迷阶段。如今，Wii和NDS的崛起为益智类游戏带来了希望，无数原来的作品因为更换了操作方式，也焕发出了新的活力。像是NDS上推出的很多全新作品，便是因为加入了触摸功能后，给游戏开发者带来了新的灵感。而一些老游戏，因为改变了操作方式，虽然规则没变，但给人的感觉却像是一款全新的作品。现在有很多游戏是跨PSP和NDS平台推出，我们可以明显发现，尽管PSP版的画面更为精良，但游戏性方面完全不是NDS的对手。但利用触摸的创意也有用尽的一天，恐怕不断改变操作才是维持生命力的关键。

Check!

SPORTS GAME

竞技体育类

驰骋赛程的巅峰体验 真实模拟的超凡感受

竞技体育类的作品以赛车和足球最为受人欢迎，但以“马里奥”为首的一些恶搞类作品现在也有着极高的人气，而Wii发售之后，传统的竞技体育作品会因此而发生变革吗？

Q 足球游戏中，你更喜欢WE系列还是FIFA系列？

WE	FIFA
80.2%	19.8%

这个问题是两派玩家争论已久的话题，不过在家用机上，WE还是明显拥有更多的支持者，甚至有很多玩家就是冲着WE才购买PS或者PS2的。FIFA系列的优势非常明显，那就是它是唯一获得真实球队授权的作品，其中的队员名称均为真实的。不过这个优势也就是一种心理上的感觉，因为WE系列虽然没有授权，但其中的队员相貌还有能力也都和真实中的球队一样，再加上前几代的手感和系统要比FIFA系列更为完善，所以在起步阶段要胜于FIFA系列。现在这两个系列是足球游戏中毫无疑问的两大王者，而且FIFA经过了不断的进化改变，与WE可说是不分伯仲。



←WE的手感很棒！

北斗：支持胜利十一人



怎么说呢？可能是出于对这一系列的感情吧，尽管认识WE比FIFA的时间要晚，但那种出色的手感却很快让我投向了它的阵营。不得不承认的是，FIFA系列之前作品的手感实在是不怎么样，特别是防守的设定，和真实比赛实在差太远了。那些在真实比赛中不太可能出现的低级错误，却很容易因为操作稍稍失误而出现。包括进球的感觉也很假，似乎对方的球门竟是空的，高手进球便如同行云流水。现在的FIFA虽然改进了很多，但长久以来养成的游戏习惯到今天也很难改了。

Q 玩足球游戏时，你是否喜欢用中国队？

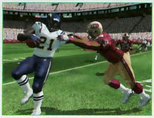
喜欢	不喜欢
46.5%	53.5%

02年世界杯，中国破天荒进入了32强，然而小组赛毫无建树未进一球，使得国人无比遗憾。于是在那段时间便有很多玩家在玩足球游戏时选用中国队去冲击世界杯，并且因为自己操作水平高超，从而最终捧得大力神杯，实现中国队夺冠的梦想。其实很多玩足球游戏的人除了有自己惯用的球队之外，偶尔也喜欢用中国队玩几把。不过《WE10》把中国队踢了出去，以后大家就不可能使用中国队征战世界杯了。没办法，谁让咱们的国足不争气呢。或许大家在游戏中选用中国队时，想象的并不是现实中的国家队，而是虚构当中水平一流的队伍，算是爱国的另一种体现吧。不知道《WE11》中，中国队会不会回归呢？

Q 你是否喜欢玩美式的运动类游戏？

喜欢	不喜欢
0.8%	99.2%

在美国的游戏排行中，运动类游戏一直榜上有名，例如橄榄球之类。这些游戏在中国或者干脆说亚洲基本都是不怎么受欢迎的，除了足球较为普及、篮球也有一些拥戴者外，而像橄榄球、冰球之类的作品几乎无人问津。这也是因为像橄榄球之类的运动在国内根本不怎么流行，甚至很多人连这类运动的规则都不知道，那么大家又怎么可能会对此类游戏感兴趣呢？当然，乒乓球不流行是另外的原因……



←只能说看起来很刺激！

Q 你喜欢纯粹的竞速还是另类破坏？

纯粹竞速	注重配音
42.3%	57.7%

所谓纯粹的竞速就是指那些较为正统的赛车游戏，也就是目的为夺取第一名的游戏，如《GT赛车》、《山脊赛车》等，而另类破坏的作品则是将比赛目的不仅限于夺得第一，而是包括了破坏对手车辆的要素，其最具代表性的就是《火爆飚车》。在纯粹的竞速游戏中，有很多作品是模拟真实感觉的作品，它所考验的是玩家接近于真实的飚车技术。也有一些作品是加入了夸张的成分，目的是让玩家体验在真实中所无法体验的疾速感觉，如《山脊赛车》、《F-ZERO》系列等等。所有这些纯粹的竞速游戏都是在考验玩家的飚车技巧，用最短的时间冲到终点。而另类破坏的作品现在也很受欢迎，玩家除了体验高速飚车的乐趣，还可以无视现实中的交通规则，甚至无视自己和别人的生命，在游戏中肆意横行，造成大规模的车祸。

Q 你是否会对08年奥运会游戏感兴趣？

感兴趣	不感兴趣
70.4%	20.6%

众所周知，世嘉公司买断了08年奥运会的游戏制作权，将会推出相关的作品。目前知道的是像索尼克和马里奥这些世嘉和任天堂的明星将会在游戏中登场，估计这款游戏将会是一款非常值得期待的作品。08年奥运会是我国所举办的第一场奥运赛事，全国人民自从申办成功的那一天开始便开始翘首期盼这一天的到来。不过奥运会举行的时间终归有限，相信很多人都还没从那种激动的心情中走出来，奥运会便已经结束了。那么利用游戏来延续这种感觉便成为了一个不错的选择，而且自08年之后，下一次在中国举办奥运会又不知道要等多久，收藏这样一款游戏也会很有纪念意义。这款游戏预计会在Wii和NDS上推出，而这两款主机在国内的普及程度都还不错，相信到时候这款游戏应该是大多数玩家都可以玩到的，而不会像PS3那样可望而不可及。本作的公布时间很早，估计在奥运会举办期间便可以发售这款作品了。

Q 你喜欢真实模拟还是恶搞类型？

只求喜欢	全员制霸
32.5%	67.5%

说道恶搞的类型，首当其冲的就是“马里奥”的运动系列，从最早的SFC版《马里奥赛车》开始，任天堂便将传统的卡丁车游戏加入了互相捣乱和特殊地形的要素。而之后一系列的《马里奥网球》、《马里奥高尔夫》、《马里奥足球》、《马里奥篮球》等等，都是在传统的比赛项目中使尽了恶搞要素。不过最早拿体育类恶搞的可不是咱们的马大叔，而是FC上的“热血系列”。相信很多玩家都还记得，最为著名的就是各个平台都有登场的《热血足球》，另外还有《热血篮球》、《热血运动会》等，这些游戏由于首次打破固有传统，在比赛中加入了暴力破坏的要素，因而使当时的玩家耳目一新，也加强了玩家之间的对抗性，估计喜欢运动游戏的玩家同样也会喜欢这些恶搞的作品。



←难道路易也会少林足球？

Q 你认为Wii的设计是否真的适合运动？

只求喜欢	全员制霸
32.5%	67.5%

Wii是个新生事物，估计玩家要花一定时间去适应。其体感设计确实比以往更具备真实性，然而也存在局限。它只能模拟手持运动器械的比赛，而像足球之类则不如传统手柄那么得心应手。



←体验在家里打高尔夫！

行菜：足不出户的运动

说实话，我对于Wii的操作一直持中立态度，起码对于很多动作游戏来说，这种设计是不怎么舒服的。但我认为《Wii Sports》绝对是个例外，大概是任天堂太熟悉自己主机的特性了，他们所选择的5个游戏都非常适合用体感手柄来玩。特别是高尔夫这种需要场地，而且消费巨大的运动来说，在家里便可以轻松挥杆，那种感觉真的是太棒了。

在选择之中 判断出你的性格

在整篇特稿的最后，让我们稍稍将话题偏离一点。“占卜”这种东西，你接触过吗？

如今，各种流行刊物上面登载的“某某占卜”似乎成了都市生活中的一种小花絮，人们可以在报章杂志的边角上瞟到这种内容的版块。在这些现代占卜中，除了星相、预测这些比较“玄”的东西之外，更多的是“对照与判断”，也就是把人们按照某一方面的标准分成若干群体，再根据每一群体的特征评价其性格，并作出一些为人处事上的指点。这种“占卜”里有些心理学的东西，看完后一笑之余，也不时能让自己生出一点小小的感悟来。这篇特稿说的是玩家的选择，其间的论题都是游戏生活中的小事。那么，我们不妨也来看看下面这些与日常生活有关的“二择占卜”，或许能够让你看到一点内心深处隐藏的真正自我。

早餐习惯吃米饭还是面包？

习惯吃米饭的人

不客气地说，就是喜欢道听途说或者揭发别人隐私的人！习惯吃米饭的人从早上开始使用牙齿咀嚼米粒时，就是开始为一天不停地说话作热身。不过，那些喜欢不怎么嚼就往下吞的人不在这个范围之列。

习惯吃面包的人

守口如瓶的人！这样的人绝不会对其他人说别人的秘密。比起那些喜欢吃米饭的人来咀嚼次数较少，这就是疏于锻炼口舌的证据。不过，这样也许会有缺乏和他人交流的遗憾。还是吃些米饭吧，米饭！

玩黑白棋时喜欢使用黑色还是白色？

选择黑色的人

遇到麻烦时采用消极对策，在迷惘时常常选择错误的道路。黑色是带有强烈个人感情、内心平衡被打乱时最容易选择的颜色。一言以蔽之，现在大概有什么烦恼吧？虽然这么说没什么证据，但你应该会遇到好事的。

选择白色的人

不引人注目的幸运星，即使处于困境之中，也可以找到正确的方向。白色是代表很容易自然转变想法和感情的颜色。选择白色的你是上天派入人间的天使，负有抚慰他人心灵的使命。为了这个世界，行动起来吧！

休息时习惯睡在床上还是地板上？

选择床的人

不俯视别人就不痛快的将军型！在内心深处，你一定希望生活在高人一等的世界之中，不甘于和普通人一样平凡。这种类型的人有涉世较深、见识较广的特点，但行事不够稳妥，比较容易摔跟头，时刻都不能缺少部下和同伴的协助。

选择地板的人

你是一个非常、非常、非常现实的人。即使做好万全的准备也不会贸然行事，总是对眼前存在的问题花尽心思。付账的时候，你大概总是连零头都付得正好吧？慎重虽然不错，但也有目光短浅的问题，看待事物时应当更加注重大局。

进浴池时先迈右腿还是左腿？

先迈右腿的人

右腿显示的是自己性格之中男性的部分。会先迈右腿的人，都是希望别人承认自己像个男人的人。很容易适应一般社会，但说得不好听的话就是极其平凡的人。有这种习惯的女性大多会为了事业而选择晚婚。

先迈左腿的人

左腿显示的是自己性格之中女性的部分。喜欢非现实的空想，拥有艺术家一般的感性。在遵从规则的一般社会之中，总会不自觉地陷入艺术派的复杂思考当中，在开发一类的创造性工作中应该能找到自己的一席之地。

现在最想要的是爱情还是金钱？

选择爱情的人

虽然虚荣心很重，但拥有一颗只要有爱情就能活下去的美妙心灵。恋爱时，比起相貌和地位来，更注重对方的性格和内涵。可是，这样的人也会时常在冰冷的社会中感到苦恼。请一定要记住，有时候金钱也是很重要的。

选择金钱的人

你的心灵看起来有些问题。你如此想获得新游戏之类物质上的东西吗？恋爱时一般更注重对方的相貌和地位。对这样的人来说，现实中安定富足的生活要比追求单纯的爱和情感更为重要。对自己诚实是件很好的事！

暑假时喜欢去海边玩还是去山上玩？

选择海边的人

不喜欢让别人为自己担心，反过来说，就是不太在意别人想法的粗犷家伙。在人数众多、特别是人山人海吵吵嚷嚷的地方会感觉十分惬意。在酒吧、运动场或者在广阔的蓝天下，他们会和大多数人相处得非常好。

选择山上的人

小心观察其他人，对自己也非常在意，信奉“和最亲近的人也要保持适当礼仪”的人。在自己的屋子或者私人空间中才会感到安心。喜欢宁静与安稳，在有秩序的环境下和知心人进行交谈时会感到非常幸福。

来生想做男人还是女人？

想做男人的人

有在异性的性格中追求男性特征的倾向（没有奇怪的意思）。和什么都能谈得拢，不必小心翼翼地在意对方的异性交往时会感到幸福。对于性格比较敏感的异性，这种人大多会敬而远之，即使相识也会马上分开。

想做女人的人

有在异性的性格中追求女性特征的倾向（没有奇怪的意思）。讨厌不在意他人感觉或者性格过于强硬的异性，会和这样的人引起摩擦。如果交往时不选择会保持距离，温柔地照顾他人情感的异性，会感到非常难受。

如果有机会乘坐时间机器，你想去过去还是未来？

选择过去的人

这样的人总是沉湎在回忆之中、对过去恋恋不舍。遇到难题时，喜欢根据以前的经验来进行思考。对自己的价值观抱有固执而偏颇的定论，心理层面迟迟得不到成长。你应该对新事物抱有挑战的态度，少年！

选择未来的人

遇到困难时喜欢客观预测未来事态，并根据判断来思考问题的能动派。你是不是有买了并不需要的东西，还举出各种各样的理由来解释，但到最后也没用上的经历？增强一下学习能力吧，你的“记忆容量”需要提高。

后记

做完这篇特辑，我们切身感受到——如今的游戏迷们要想的事情还真是不少呢。

从FC时代起就走进游戏世界的“老玩家”们或许还清晰记得上世纪八十年代的电子游戏市场。从器材的角度上说，那时国内玩家们面前的选择是非常有限的。“小霸王”于九十年代初普及之前，FC红白机在国内都是相当“金贵”的东西。记得那时，不要说再高一些世代的机种，就是有人能够拿出一台画面稍微复杂一点的仿“GAME&WATCH”式液晶游戏机，都足以让学校里的同伴们新鲜很长时间。

可是，即使在那样的年代里，游戏迷们也非常注意自己的“选择”。游戏作品的内容与种类，攻略方法的坚实与取巧，当年玩家们在游戏上表现出来的“执着”与现在并没有什么不同。在那个网络交流还没有兴起的时代里，在伙伴之间的心得交流中各抒己见，甚至为了一个游戏技巧而争得面红耳赤，这种情景如今回想起来依然历历在目。

游戏迷们有各自不同的选择，实际上正是游戏作为一种文化的具体表现。在机能上求精求全也好，在创意上求新求变也好；追求休闲放松也好，追求情境体验也好，每一款硬件与软件都包含着制作者对“电子游戏”这种互动娱乐形式不同的理解与表达，同时，这种表达又会在性格各异的玩家面前得到不同程度的接受与认同。从商业竞争的角度来说，玩家们的选择无疑是残酷的。玩家们选择的倾向会直接引起市场的变化，并导致游戏产品的优胜劣汰。在长达数个世代的游戏商战中，无数人已经亲身见证了这一点。

不过，拥有“选择”终究是件好事。正因为每个玩家的选择都不一样，游戏文化才存在研究与发展的空间，才拥有充足的生机与活力。在时代的变迁中，自己做出的某种选择也许没有得到大众的赞同，自己支持的某种商品也许没有得到历史的承认，但是，这毕竟是自己在漫长的生涯中曾经对于一种文化的真挚考量。只要这种选择给我们留下了不可磨灭的记忆，使我们感受到很多人都在支持着游戏的发展，这就足以令我们感到欣喜。

对自己的“究极选择”抱有足够的信心吧，因为它是你在游戏文化海洋中独一无二的思考见证。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

继上次我们推出BLACH虚面T恤大获好评之后，又再送上三款热卖人气产品，从可爱的喵喵到经典的搞怪食人花、魄力逼人的使徒袭来！这三款T恤再版登场，如果去年错过，那这次可千万抓紧机会啦！尤其是EVA的新旧两款T恤，搭配购买还可作为情侣衫哦。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件（仅限T恤）

独特个性 炫酷一夏！

数量有限 先购先得！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL（170～180cm）号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



正面图案

¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



¥19 编号:7805

少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19 编号:7816

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年7月31日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
								
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1330 普通（1.5版） 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	3900 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3900 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 忍龙Sigma 430 元 芜湖游戏人
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	4000 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4050 成都报价	2580 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PS Ⅱ 3-5系全新标配1450-2550元 ★PS Ⅱ 7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1300元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货

★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G高速记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。

★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G高速记忆棒+正版UMD引盘+免邮费 1980元 (本店所售PSP均可按顾客需要刷成任意版本，可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒)

★iDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。★Wii豪华套装：主机+双节棍手柄+电源+AV线+WiiKey直读 1980元（加100元可换为220V直插电源）★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座+WiiKey直读 1850元

★PS Ⅱ 超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版、3.10中文版，所有下载游戏免引导

★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1360元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1650元

★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2550元

★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元

★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP经典动画十张 80元

★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元

★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：780元★高价回收二手机

★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元

★二手PS Ⅱ 主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）

★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP：1280元 ★豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元 ★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 3880元 ★Wii：1860元 ★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅＆电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买,淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

所有游戏机维修费均为100元

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元，提供维修教学资料
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662
★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

芜湖游戏人电玩店

✿×1 ★×1 本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.30OEA’中文:1350元，豪华版:1480元（6色齐全）★IDSL：1140元 ★PSII77006（黑银白三色可选）:1190元 ★XBOX360韩版:2660元 ★PS3 60G：3840元 ★PS3 20G：3330元 ★WII日版:1890元 ★全新NGC+QOOB改机：650元 ★GBM（FC20周年纪念）480元
★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面）
★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000
★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　7月17日出版



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN2

■定价：19.80元　7月17日出版



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上，口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　上市热卖中



今夏最狂T恤集合，带来各大潮流品牌今夏风行搭配提案，本期大看点足以带给你潮流窒息感。最好看的凉爽装备，非凉拖莫数，当然还有值得拥有的波鞋大集合，众多精彩企划必将刷新你的潮流思维指数。

SO COOL 2007年第(7)期

■定价：15元　6月28日出版



超级英雄蜘蛛侠，另类收藏五月人型，魄力战神三大强档齐发，夏亚专用扎古0.0改造做例，YAMATO VF-1二一条机重制作，超合金魂，珍宝回顾，未知的UFO来袭，枪神，最终流放飞空艇，热度变身团长，吕蒙子明护士装邪恶来袭，天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价：9.80元　上市热卖中



2007年最新版大图鉴，对应口袋最新作《珍珠钻石》全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光，第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴（第二刷）

■定价：29.80元　上市热卖中



终极奥技第四刷到来，本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，要想玩转PSP，你一定要有一本权威可靠的工具书，终极奥技带给你无限美妙的快乐。

PSP终极奥技（第四刷·桃红版）

■定价：19.80元　上市热卖中



《口袋迷8》黄金五月上市啦！本期再接再厉奉上最新游戏的深度研究！超值赠品《口袋迷》圆珠笔（2选1）及电兔笔袋（2选1），并附送最新口袋动画光盘！还有超值抽奖！

口袋迷（8）

■良心价：18元　接受邮购

品名	价格
电子游戏软件	
2007年第1～4、7～16期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
44、46、48～54期	9.80元
48～54期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下·掌机迷	
2007年第1、2、5～9、11～14期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～7期	15元
TOYS(酷玩意)	
2007年第1～7期	9.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队(新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴(第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
口袋迷(8)	18元
PSP终极奥技	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家 Vol. 210

Love is destructive

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧



貌似很长时间都没有停下来思考过了，这不好，我可不是个浅薄的人哪。

于是我就开始思考，但脑中一片空白，空白得没有界限，没有了界限它就圈不住任何东西，偶尔有些溜进来但转瞬又灵活地逃走。我呆坐在那里半天，发现自己连个冷笑话都想不起来了。

我想，这大约是自己没听音乐的缘故，听着音乐就会好多了。于是我就开始听音乐，然后很快，我就睡着了。

睡梦中我很郁闷，因为在梦里我依然苍白，依然没有预想和回忆，一个十足的傻瓜。那就跑吧，一个声音对我说，跑起来你就有快感了。于是我就跑，跑得飞快，跑得跌跌撞撞，跑得落花流水。我翻过楼房，我穿越地铁，我跨过一只死猫……我跑得太快了，感觉自己的精神和思想已经掉队，就剩一个躯壳在都市里的人流和车潮里横冲直撞，勇猛得一塌糊涂。空虚吗，那个声音问我，我说是啊；高兴吗，那个声音又问我，我说是啊。那就好，那声音说，除了空虚和兴奋，你还需要别的东西吗，你就这样跑下去吧。我说不行，我之前明明穿的是长裤现在怎么变成裙子了，这样跑下去要出丑的。

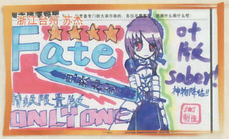
突然间我就醒了，有一种突然站下的感觉，而那些在身后苦苦追赶的思想和意念就好像领跑的人突然停步而自己收脚不及一样稀里哗啦地撞进了我的脑袋，我感到一阵神清气闲的充实。我的思考又回来了，睡觉真的是个好东西啊。

然后我就开始想今天的工作还剩多少，晚上回去要吃什么东西以及要看哪部动画片，思考原来如此简单，是我把它想得太复杂了。

我正特美地规划着呢，一位美编姐姐站到了我的身边，说，你看你流了一桌子的口水……

我以前提到过的那位可以心想事成的朋友，最近其能力又有所提升，已经可以将具体的物质愿望也实体化了，实在是很惊艳。

他最近很喜欢划船，据说经常在周末去后海等地优哉游哉，十分惬意，大夏天里倒真是会享受，不知这跟他的能力提升有什么关系。





著子 哦尼著

●一日在家攒稿，午间腹饥，跑到住所附近某大学的校内超市里购买粮食。正低头在冰柜里挑选饮料，一位戴着眼镜、气质文静的女大学生走过来，轻轻拍了一下我的肩膀。我以为挡到人家的道了，急忙往边上让，谁知女生突然开口招呼："大叔"……硬直约3秒钟之后，我慢慢抬起头来。女生扶了扶眼镜，嫣然一笑："认错人那位了，对不起。"言毕转身，飘然离去，只留下我一个人呆站在冰柜边，脑海中浮现出冷风卷着一片孤叶吹过的景象。

●其实，"面相"这种东西孰优孰劣，本来就是个见仁见智的事，"少相"也不一定都是好处。再说自己平时就对此不甚在意，这回也就甭往心里去了吧，哈哈。

●……不爽。

叶子说：哦呵呵，著子叔，看来叫你叔叔已有公论了啊，可不是只有我一个人叫哦。话说我称你"叔叔"，这可比"大叔"、"蜀黍"之类的说法好多了。没关系啦，你就算是大叔也是很健康的大叔……至少目前还是。

"叶子说话别太高深了，看不懂。"

——辽宁凤城 于林弘

Voice 有段时间没写信了。现在正在学日语，过段时间就去日本留学了。哎，以后看不了电软，会很想的。不过也许那边也不会太寂寞，因为还有我喜欢的电子游戏和动漫。我07年最高兴的事就是交了个和我有很多共同爱好的女友，我们会一起玩游戏和看漫画，多么快乐的事啊。而且她长得又很漂亮，简直太可爱了。她说以后会继续替我买电软和写家书的，到时候可要让她也进家门哦。 From 辽宁大连 丁鹏



Voice 新栏目"绘卷"真的很不错啊，让看惯了CG的玩家欣赏到了独立的、充满韵味的人物设定，可以从另一个视角品味游戏的内涵。说真的，有几次真想把绘卷那页单独撕下来当小海报。不过想到它的背后是龙哥热线，实在是舍不得。要不以后这样吧，排版时就把"风料理"放在"绘卷"的背面，这样一来就能……

From 上海 Arthas



谢谢你的鼓励和肯定呢，不过听你话里的意思，要是"绘卷"背后印的是风料理，你撕下来也就没什么舍不得的了？嘿嘿，告诉你，设立这个栏目的想法当初正是木头大人提出来的哦，你捉摸一下自己这种念头对不对得起他？这分明是以怨报德——脸红了吧？愧疚了吧？无地自容了吧？木头每期为杂志的变化和发展殚精竭虑地思考，要谋杀多少自己的脑细胞啊，可就这样，结果不少人越来越喜欢编排他，在文字里把他折腾来折腾去的，伤心哪！我说这股歪风邪气到底是谁带起来的？！

啊？你站那么老远指着我说什么呢？风太大我听不清，你再走近点儿，本小姐又不会吃了你。

总而言之吧，你得向木头道歉，怎么道歉我就不说了，你自己看着办就好，比如立个木牌放张相片给他上柱香之类的，每年拜一次。



Voice 叶子姐老是这么开朗乐观，不过现实中的叶子也是个多愁善感的女孩吧。所有电软读者都应当感谢你呢，因为即使你再难过，也要努力为我们创造一个开朗的形象吧。其实，你可以把一些感受告诉我们的，因为我们永远是一"家"人。 From 河北黄骅 胡佳新



谢谢，不过，我觉得话其实正应该反过来说——当叶子难过的时候，正是诸位读者以及"家"的存在，才使得我的心情得到了恢复和宽慰。我做闯家的时候会忘记很多不开心的事，真的，因此应该是叶子感谢你们才对。所谓开朗的形象并不是强颜欢笑装出来的，而是由你们自然真诚的言语诱发出来的，所以说，我们每个人都是这个"家"的主人。诸位没觉得我的开朗乐观是直冒傻气的那种就很好了。

不过叶子真谈不上"多愁善感"四字，我神经脱线的时候多着呢。虽然我喜欢《红楼梦》，但林黛玉真的不是我的偶像。《红楼梦》里叶子最喜欢的女孩儿是晴雯，你明白了吧？

当然了，心情起伏变化是每个人肯定都会有的，你们很想了解吗？其实我一直都有说啊——家里是很少见，但你可以去看看Bar的前言啊，我的一些很个人的情绪，其实都放在那里了。

不少读者都说Bar里的我跟"家"里的叶子完全不像，真是另一个人。



风林 风坏坏の跨平台语录

●《合金装备4》选择了跨平台推出，这一点也不稀奇，这系列除了三代目，从来也没有抱死过一台主机。所以，跨平台是个造福人类的好事，更多玩家不需要羡慕，只要好好地体验游戏，360玩家和PS3玩家也可以拥抱在一起，激情地讨论游戏。所以，请UBI无论如何也要把《分裂细胞》新作给PS3也出一个。

●《恶魔猎人4》选择了跨平台推出，既然三代都可以在PC上推出，那给360也是理所当然。连《生化危机5》这样的超级大作都能一上来就决定谁都不得罪，那么我们就不能指望CAPCOM还能在几方的平台搏弈中保持忠诚。把游戏做好，对玩家忠诚，对市场忠诚，对钞票忠诚，才是最正确的。所以，我们绝对等得到在不远的两年之内看到Wii的特别版的出现。画面真的有那么重要吗？

●未完待续。



北斗 信仰崩坏

●我觉得自己真的不是路痴啊：虽然之前也有过把自行车骑上汽车专用高架桥、绕着二环一圈也能迷路的不良记录，不过当我站在香山顶端并将目的地定为小小五台，然而一个多小时之后却发现自己是站在了东山山头的时候，只能昧着良心一定程度上接受了这个事实。

●有人能理解为了赶攻略而不得不把机战所有华丽的动画全部关掉的痛苦吗？之前曾经对魔王同学说过这次的OGS我一定要把所有动画全开慢慢地打，以享受机战的乐趣。对不起，魔王，我食言了，来，让我打一顿吧。

●七月份，一年一度的乔迁大计又即将展开。北京真是寸土寸金，有时候还真想随便找个地方搭一帐篷凑合凑合得了，貌似也蛮好玩的。

●上期在手札中提到的失踪同学至今仍然没有任何消息，已经去报警了，继续期待他能平安无事。

叶子说：北斗同学的生活观还真——是非常健康啊，每年搬家一次，调换环境的同时也调节了身心。不过，你搬家是自己扛家具吗？

“建议加长对游戏评估栏目的篇幅。”

——山西长治 关一



Voice 叶姐：我最喜欢的人。北斗：我唯一知道的外星人。小沛：我的偶像。荇菜：我最喜欢的游戏达人之一。雪飞：我唯一知道的一个既是魔王、又是天使的人。猴子：和我外号一样的人。风林、PERFECT：我最喜欢读他们的手札。唯夜：叶子的另一种形态，幽默聪明，就是没有BF。电软：You’re the one for me。

From 云南保山 张杰



叶子：有人喜欢我我很高兴啦，但，我不是人，是编辑部的地缚灵。

北斗：嘘，你知我知即可，请不要再宣扬这个秘密。你要知道风林同学打从20年前就幻想自己实际上来自于外星，他为什么“目击”到飞碟会那么兴奋，就是他始终认为有朝一日那些东西会接他回家。我是外星人的消息要是被风林知道了，忌妒心的驱使下他会打击报复我的。

小沛：是我最近的忧郁气息感染了你吗？看来适当玩点儿深沉也是必要的。不过，为什么不是女孩子啊？

荇菜：放眼望去，貌似我是唯一有“之一”待遇的人啊……

雪飞：请不要把我想象得那么美好，谢谢。恭维话会令我开心，但



开心过后我依然是魔王，就算是天使也是堕落到魔界的天使，还是自愿的。

猴子：我这个名字不是外号……

风林：难道你只记得住我的手札了吗？

PERFECT：真高兴有人喜欢我的手札！

唯夜：把“分裂说”发展成“转化说”，你也很聪明吗。不过，难道你就没有想过，实际上“叶子”只是衍生，“唯夜”才是本体么？

最后必须要说明一下，以上电软众的回答，实际上全都是叶子一人代劳的啦——换句话说，我编的（不过我还是更喜欢用“杜撰”这个词来形容）。不过木头一直认为他自己是外星人那个事儿，的确是有的……

Voice （敬与叶子大坏蛋），叶子讲自己是靠汲取悲伤而存活的生物，也就是间接地讲自己不是“人”。叶姐果然很爱EVA（我也是一样），这点从Bar中就可看出，尤其是202期Bar的前言里那句“人与人之间是无法完全理解的”，几乎就是引用原话吗，难道你已经FAN到中毒？

另外你真实的年龄到底是多少？不许造假！我可是打假的。

From 四川雅安 黄振中



我在上一封信里刚承认自己不是人，翻到下一张回函就赫然发现有人已经识破了这一点——读者大人们果然都很聪明嘛！你们再加油挖掘挖掘，估计连我的原产地是哪都能发现了。

其实除了EVA，叶子喜爱的东西还有好多好多，但我跟你讲，所谓FAN的更高一层境界就是进入“自我解构”——听到反面言辞的时候不再急于维护，甚至有人对自己喜爱的东西破口大骂也无所谓，有时候还会笑嘻嘻地配合他们两句，一点儿也不着恼。本来么，自己对某样事物的喜爱之情如果一定要靠说服或者否定别人来巩固的话，那只能说明一种脆弱的不自信；他恨他的，你爱你的，这就是做FANS的更高境界。所以啊，不要乐于否定他人，也不要急于说服或强迫他人——哪种我们都不要做，这样的话，生活中火气就会少很多，苦恼也会少很多。我们都有自己的喜好，但不依托于他人认同的快乐、不被他人所左右的快乐，才是真正属于你自己的快乐。

上面这些话，对于我们在游戏生活中的行为多少也是有些意义的。FAN到中毒，然后再FAN到自我解毒，这样你就离修成正果不远了。

我真的只有17岁，你看我这双真诚的眼睛。你是打假的又怎样，你打啊、打啊，来打我啊，你够得着就来啊，本小姐才不怕你呢。

“如今的游戏，创意已被商业化埋没。”

——云南昆明 陈晨

“iDSL，掌机中的战斗机，O，Yeah！”

——黑龙江齐齐哈尔 王臣薪

Voice 或许这是高中生涯最后一次填回函了，未来还真是让人期待啊！呵，叶子姐当初在考语文时竟然睡着了？其实能听到叶子姐这样讲，我可是大受鼓舞的，不知为什么，貌似压力少了很多。你的话很有特效哦，谢谢叶子。

From 广西玉林 黄赞

特意在高考后选了这封在考前写来的信，不知黄赞读者以及诸位都考得如何？叶子说这件事确实是想鼓励一下大家的——像我这样没头脑的家伙都能混出来，堂而皇之地当女王，诸位实在是没理由对自己没信心啊！

我考语文时睡着了确有其事（当然，正确来说是“假寐”），其实还有更夸张的——考数学的时候，我面对一道大题突然卡壳。这种情况换了谁都会赶紧思考吧，但我不，叶子当时就觉得——眼瞅着可以解脱了，凭什么最后还要被你难为一下啊？想刁难我？本小姐根本不陪你玩！你可以羞辱我的智商，但不能羞辱我的心情。

抱着这种另类到极点的想法，10秒钟后我断然决定：去你的，这题我不做了。然后直到最后交卷，我也没对这题再看第二眼。

以上，确有其事（我怎么觉得这故事也讲过啊，最近失忆有点严重，难道是人格分裂的并发症？）。注意，谁学我谁是傻瓜，你就算在考试里有10道题故意不答，日后也当不成女王，这只是叶子的古怪脾气突然发作，没有任何效仿的价值，事实上要不是因为我当时意气用事，也许就真的考上清华了。我在尝试去做题目之前就选择了放弃，这已经是自己认输了。

保护自己心情的正确方式，应当是事前不逃避，事后要坦然——我衷心地希望大家的成绩都可以令自己满意，但不论现实情况最后如何，能坦然地接受结果并迈出下一步的，这才叫与高考的战斗中成功地保护了自己的心情。轻视高考，不是说要在考场上无所谓地放弃，而是要明白，高考仅仅是生活中的一个时间点，高考是因为我们才有意义，而绝不是我们为了高考而存在。

今年完结高考的诸位，继续前进吧，生活的挑战才刚刚开始；明年要面对高考的同学们，继续加油吧，叶子知道，接下来这一年里我又会不时收到来信说：“抱歉，因为备战考试，我要暂别电软了。”没关系，即便如此，女王的光辉也会毫不吝惜地一直照耀和祝福着你们的！



Voice 为了我的理想，为了我的志愿，所以花了2000元去学日语。现在我最大的希望就是自己能坚持下来。因为我的这一选择是遭到家人反对的，如果我又像以前学其它东西时一样半途而废，别说他们不发脾气，我自己也不会原谅自己的！

From 重庆 陈然

江西东乡 乐源■姐姐，关于全家福的事，能延续传统你自己是舒服了，但我却用了放大镜也看不清里面的人，看来得用电子显微镜了。我知道姐姐一定不会听，但我还是要说，传统是值得纪念，但一些陈旧的传统应当摒弃，不然社会不会进步——明年的全家福，请不要再这么小啦！

湖北潜江 唐旭■次世代主机战打响后的这段时间里，索尼似乎显得越来越力不从心了，这样众叛亲离的长眠于消极的应对措施下，PS3的失败就将成为迟早的事情。我虽站在Wii和360这边，但我并不希望看到PS3失败。我们需要这种三足鼎立的局面，企业之间的竞争对我们消费者来说是巨大的福利。



四川成都 周凯文

PERFECT

替身使者

●先说清楚，我是叶子。PERFECT君那天突然愁眉苦脸地对我说，叶子，我这期手机能请个假么，最近真的没什么感觉，写不出东西来。言毕，继续愁眉苦脸，十分沮丧。他都这么求我了，我这个人心肠软，实在不好意思拒绝，但版面已定，空位都预先留好了……于是我说好吧，这次我就替你写吧……

●既然是替PERFECT写，当然就得写PERFECT的事，于是我就开始观察他，看他到底是个什么生活状态。一观察之下，果然无聊，这个该死的工作狂，我观察他跟观察一台苹果电脑没什么区别。

●不过也不是那么无趣啦，事实上他在工作的时候情绪是很high的，思维跳跃，言谈怪异有趣，没事儿说两句，逗得旁边的人都很开心。但问题是，太怪异了，实在不便为诸位读者知道。

●以上，就是PERFECT的生活报告，敬呈各位关心他的读者。

湖北武汉 谢晨■各位家里人的发言是越来越经典，妙语连珠啊。我买R4之后，SC卡就成了收藏品，用来收集GBA经典，一个512M可以存那么多游戏，真是嘴都笑歪了。

甘肃兰州 孟莉莎■最悲哀的事不是当游戏达到高潮时机子没电了，而是没电后发现充电器不在身边。

四川成都 曾涛■一直想问一个问题，现在国内虽然很多网游都是从国外引进，但也有不少国产网游开始崛起，可为什么TV Game方面就没有任何起色呢？始终都是那三大厂商在赚我们的钱。什么时候才能看到国人自己的家用主机、掌机和经典游戏呢？真希望有生之年能看到中国人自己的主机出现在国际市场上。

假如你的愿望可以实现的话

河南周口 杨柳■
二十四史通读一遍；上西藏旅游；父母永远健康！

四川成都 陈沁韵■
长高10厘米，狂吃不长胖，时光倒流6年（重新上初中，不想上大学）。

天津 孙慧■
去Los Angeles 看一次真正的E3；去Tokyo看看TGS，亲身参与一次Comiket；当个小有名气的插画家；考上研究生；俺们全家人幸福一辈子。

黑龙江大庆 付成幸■
我要PS3（支持索尼），我要北斗（当保镖），我要木头（做料理），我要世界永远和平（可以安心玩游戏），我要梁静茹（我喜欢她）！



Voice 叶子你拿到工资怎么花的？吃？穿？玩？

From 江苏泰州 唐冬生



三分之一还贷款，三分之一存起来，还有三分之一就用来吃穿玩了——虽然的确没剩下多少了吧，但我这个人除了有时候发神经会乱花钱之外，其余时间还是挺俭朴的。

叶子对吃东西是最没兴趣的，有没有好吃的无所谓，甚至有没有吃的也无所谓……白菜土豆豆腐就能养活我，当真是成本低廉，而且养出来的人会说会笑能唱能闹，长得也还算说得过去——所以每当老妈数落我冲动花钱的毛病时，我就把这事儿拿来当成挡箭牌，我说老妈你这么便宜养一女儿很值啦，这要贪上一好吃懒做的花的钱可远不止这个数呢，你该满足了，还挑什么啊。老妈白了我一眼，说，你要是再有好吃懒做的毛病我看干脆掐死你算了。我说别别，掐死我这事儿还是应该我姐来做，我一直盼着这一天呢。老妈大怒：你姐就说你打游戏走火入魔了，以后再说这种话就不准你碰游戏！

所以啊，别看家人都不反对叶子打游戏，但其实我的游戏思维在家里缺乏共同语言的，因此大家也别怪我在闯家里又另幻想出一个姐姐的人格，我实在中毒很深啊。

至于穿，叶子这两年逛街购物的心是越来越淡了，不过最近倒颇想找件白衣服然后往上面溅点儿红颜料看看效果，但估计我要是这么穿出去直接就会被抓走了。

荇菜

像蝴蝶一样华丽地进攻，像绿蛳一样飞快地逃窜



●去饭馆吃饭，点菜绝对是一门学问。如果缺乏经验，不是分量点得不合适，就是菜色搭配不合理。每周五的例行聚餐，通常都是由一个在政府机关工作的哥们儿“主点”（看职业就知道人家点菜的功力）。可上周去吃涮锅的时候，没等开饭大家就已经侃得热火朝天，顾不上看菜单，于是把点菜的重任交给了另一个以“宅”著称的哥们。按理说，涮锅这东西其实没什么技术含量，点菜应该没什么难度，不料这位宅男还是给了大家一个惊喜——等服务员把菜送上来一看，种类还真是繁多：土豆片地瓜片萝卜片加上藕片，鲜豆腐冻豆腐炸豆腐还有豆腐皮，平菇草菇香菇外带金针菇……而且还有不少是双份。一路吃下去，足足让服务员填了六七次汤，还加了一次锅底（调料），人人撑得半死，唯一的感想就是以后再也不能让这家伙点菜了！

广西河池 陈思屹■老叶，你有没有想过要出“电子游戏软件 国际版/廉价版”等等之类的啊？我想如果出了的话肯定会大卖的哦！我第一个支持！

●再敢这么叫我，我也不出什么国际版/廉价版这种拾人牙慧的东西，就出“加价不加量版”，专门卖给你。

天津 尹涛■你好，叶子，通过对杂志上“家”的了解，我觉得你是个很有趣的人。我说的是叶子，不是唯夜，当然，如果有必要去区分这个的话。

河南驻马店 郑继成■近日结识了一位新工友，他问我有啥爱好没，我说我爱玩游戏，他说他也是游戏爱好者，我心想这回可遇见知音了，随即和他聊了起来。我说了半天后，他问我都玩的啥游戏，怎么一个也没听说过，我顿时目瞪口呆……原来他不是“同行”，是电脑玩家，只玩网游，真是令我郁闷！

安徽淮北 张弛■真倒霉，PSP被老爸收了，说要到高考完了再给我——再等一年……难道真要等到电池漏了再还我吗？呜，我真想哭。

新疆克拉玛依 刘昊晟■寄几次都没见到闯家上有我的名字，郿人十分郁闷，所以这次我直接买了两本……应该让我上次闯家了吧，都这么支持你们了。

重庆 王一蒙■看了最近的电击，心中不是个滋味，似乎以前那个时代很难回来了……动画连载、壁纸、音乐、工具……这些到网上随时都能找到，但“XX开口”、“精选100%”、“游戏革命”和其它各种有意思的特辑就……

四川彭山 杨思宇■我最近心情好不爽啊！这几次考试考差了，成绩下降，结果父母一气之下把主机全给我封印了！还说要高考完后再还给我（我才高二啊），我哭……不过，我也知道父母这是为我好，我想这样也不错，少了一个分心的东西。所以我现在要努力学习了，希望明年考好，把次世代主机也赚到手！

广西贵港 李烨华■我极其热爱游戏，尤其是RPG类，其中剧情的优美、音乐的动听，以及画面的生动……都让我几乎分不清现实与游戏。有人说太沉迷于游戏不好，但我说：太不沉迷于游戏也不好。你不真正进入游戏，又怎能体会到游戏的精髓？也有人会说游戏影响学习，我不一定苟同。如本人终日与FF相依为命，但成绩也排在我们县的前30（我们县有5、6千考生）。所以说，亦学亦玩才是最高境界。

辽宁大连 张佳弛■记得我初中的时候，GBA刚出不久，我用光了全部的财产，以1200大洋买了一台，可惜一开始只有GB游戏玩。也记不清什么时候了，我花了近300大洋买了一本正版的《赛尔达传说 四支剑》，从此爱不释手啊。而我也因此在同学中一炮打红，由游戏结识了很多人（真是物以稀为贵啊），想想真是怀念。

Voice 最近结束了一年的工作，总算可以在忙碌中停下来好好休息一下，不知叶子除了游戏之外还有没有别的兴趣——貌似与刚才的话没什么关联，其实我只是想参考一下，还有什么简单的娱乐方法打发时间罢了。

From 广东广州 吴冬琪



得，那估计我个人的喜好对你来说没什么参考价值了——因为叶子打发时间的办法简单的不娱乐，娱乐的又不算简单。一般来说，如果不玩游戏，我度过闲暇时间的方式就是——待着。躺着、坐着，或者在房间里滚来滚去，要么趴在窗口望天（不得不说，很恶俗的POSE）……总之是一种以无聊来扼杀无聊的手段，没有推广价值，叶子限定。

当然了，我不是一直窝在家里的，否则整个人都要烂掉了，偶尔我也会动动出去玩的心思，比如郊游什么的。今年叶子有个宏伟计划，就是趁十一期间去南方玩玩，但目前还处于半空想状态，因为到时候能放几天假，自己有没有钱都是问题……有时候我都想过，干脆把自己放一纸箱子里蹲在路边，纸箱外面写上“欢迎九寨沟人民收养我”算了，但回家翻了一下，要么没有那么大的纸箱，要么就是太大了——冰箱的包装箱，我要是钻进这种箱子再搁在路边，弄不好就被铲进垃圾车直接送到处理厂了。这种结局太可怕，于是叶子只好郁闷地放弃。话说我还想过九月份TGS时去日本——不是公出，是个人去转一转，但后来想想，这简直是脑子进水的异想天开。

其实休息的方法很多，有些跟工作也可以并行而不冲突，叶子现在就是边写回复边听音乐呢——钢琴版的KANON主题曲“Last regrets”，夏日里非常怡人的感觉，郑重推荐。



雪飞

NO药可SAVE

●日本专业杂志对《梦幻骑士6》的评分虽然不高，但我个人却认为它真的是一个好游戏，强烈推荐大家抽空玩玩。由于时间紧任务重，本人在打攻略的时候只能忽视友好度的培养，而在游戏的最后挑选人物进行告白时又没注意看，结果找了个男人告白……不过对方毅然拒绝了我的无礼要求。

●最近养成了记帐的好习惯，发现自己的开销确实很大，几乎是月月赤字，看来以后必须节省才是。

●想出本战国的书籍，但是没时间也不知道大家是不是喜欢，只好暂时把它当作一个理想吧。这样一来，以后人家问我有什么理想，我也不用再灰头土脑地回答没有，而是趾高气昂地说出来！

●一眨眼在电软上已经发表了上百万字了，为了庆祝一下自己的成绩，我决定从今天起开始打劫同事，直到累计打劫收入达到百万人民币为止。

Voice 叶子姐，你认为像我这么大年龄的人爱看动画、爱玩游戏，正常吗？我想答案我不听也知道，每个人都有自己的选择，有自己的爱好和取向。可为什么我这些都得不到周围人的理解呢？他们都把我当小孩子看，总会说三道四，我听着有够烦。我的选择有错吗？我想不会的，想想在网吧曾看到过两个40几岁的大叔在一起看《圣斗士星矢 冥王篇》时的激动和喜悦，我是何等的高兴，因为理解吧。但谁又能来理解我的感受呢？人生就这一回，不抓住些什么，不经历些什么，不投入些什么的话，那怎么能活得精彩，对吧！所以，我坚定我自己的路，不畏惧坎坷，因为快乐就好！

From 浙江海宁 朱晓飞

第一，既然你知道答案，我就不废话了。

第二，想让每一个接触过的人都理解你，那是绝对不可能的事，赶紧把这种求全的心态扔到异次元空间去吧，它的发生概率就像叶子会变成木头那么低。并且如果这真的发生了，其结果也如同叶子真的变成木头一般可怕——想想看，每个人都能明白你的心思，每个人都能读懂你的想法，每个人都能猜到你的行动……这要是我恐怕就一头磕死了（哪个女生变成木头那样不磕死啊）。

第三，眼见不一定为实，有的人只是长得老罢了。我的一位颇有学者风范的朋友，其外表年龄是我的两倍以上，但实际他只大我几岁而已。

第四，嗯……写给闯家的信随意点儿无所谓，不过你要是在学校里写论文或者给女孩子写情书的时候，可别把所有的“的”都写成日文的“の”。

第五，别这么沧桑，你刚20岁哎，难道已经觉得自己很老了吗？



「去秋叶原无限制扫荡。」——江苏南京 卢佳



小沛……煮酒不论英雄

●最近真的是很忙啊！忙到除了掌机可以碰一碰之外，家用机就根本没有时间去开它。终于明白为什么现在家用机市场不如掌机了，现在为了生计而奔命的人，哪里有时间坐下来好好休息一下！

●如果游戏能够成为现实的话，我早就拯救了无数次世界，统一了无数次三国，打倒了无数的妖怪，救出了无数个公主……有人说在游戏中可以满足自己的成就感，那么，当电源关掉之后呢？

●候大师走了，我居然有种想哭的感觉。可能是因为有太多的眼泪都被我咽了吧，如今一个幽默大师走了，世上又少了份欢乐。

●实在不知道该说些什么了，最近心情一直不好，语无伦次之处还请多多原谅。某些热心读者经常给我发短信，为杂志提意见，恳切之情溢于言表，我深表谢意。

●终于自由了，终于解放了！算是彻底的么？给自己狠狠一记耳光，别再想了……

叶子说：你到底是不想了呢还是不想了呢还是不想了呢？你都折腾自己多长时间了。



Voice 一直以来都希望自己可以修炼成一个FPS超级达人，而且一直以来自我感觉良好。有一天，当我打《黑熊》最后一关（最高难度下），被一群疯狂分子乱枪轰杀在大门口时才明白，要想成为达人，必须先练成金刚不坏之身。不知叶子的FPS程度是什么？

From 甘肃永靖 易兆平



请恕叶子孤陋寡闻，你说的《黑熊》是指哪个游戏？我真的没有听说过哎，难道指的是《BLACK》吗？要是猜错了还请不要笑话，我的FPS知识很浅薄的，一般只知道那些最大众最流行的东西，比如CS、HALO之类的。

个人对FPS不是很感兴趣，没想过去修炼，也绝没可能修炼——因为我是属于玩FPS会恶心呕吐那类的，而且身体的反应还很严重，属于玩3分钟就会陷入天旋地转的行动不能状态，并且没有回复药可解，只能随着时间流逝自然回复，一般是半天甚至一天时间，这期间要是有人攻击我的话叶子就完蛋了。

但奇妙的是，我自己玩不行，但看别人玩就没问题，看多长时间都没事儿，果然叶子当观众的宿命是可以压倒一切困难阻碍的。

虽然我不太懂，不过也知道FPS里肯定不会有什么金刚不坏的设定吧，这是个根本不可能实现的追求。要想成为达人，直觉、迅捷的回避以及良好的判断力才是必要的——当然还要有战术，你单枪匹马与一大群人正面死磕本身就不是一个合理的战术选择吧，除非你说的“黑熊”是一款无双类游戏。

话说木头是个很饭FPS的人，他没事儿就会冲我激动地喊：“好消息啊，你听了一定兴奋！”我说：“啥？”他说：“XX游戏（FPS）就要出啦！你高不高兴？”我说：“高兴，我高兴得想把这个瓶子砸你脸上。”

我说怎么有时候看见木头会觉得头晕呢，原来都是FPS闹的。

Voice 不知叶子姐在看回函时是什么表情，我想叶子姐从一张看到另一张，其间的表情变化一定很丰富，嗯，我想是的。另外非常想知道叶子姐都拥有哪些装备，我只知道你有个PS2与NGC（还挂了），其它的主机不知叶子姐有哪些（很想知道，满足我吧）？

From 黑龙江齐齐哈尔 赵志新



嗯，你说的没错，叶子自己都能感觉出来自己的表情变化确实很丰富，我有时会皱眉、有时会叹气、有时会噘嘴，也有时会被逗得直拍桌子……感觉上应该很有拍大头贴时连续做鬼脸的天赋，但可惜，那种情况下我偏偏只会傻笑了。

随着读者来信一封封地翻阅，我的表情和心情都会随之一起变化，这实在是一份很奇妙的经历。换了另外任何一个工作或位置，我的每一天很可能都不会有这么丰富的内容，那时要么忙碌一整天，要么发呆一整天，总之心情都始终处在一种状态下，多么苍白单调啊。所以叶子要感谢每一位读者大人给了我如此有趣的体验。

怎么好多人都感兴趣我有什么主机？是为了找平衡还是找刺激呢？首先要说明，PS、SS时代以前的主机我都没有，因为那时家里管得严，连电视都不让我看，何谈游戏。现在是可以自己买了，不过你看我像主机收集狂吗？

上大学后脱离了束缚，我的钱也就开始撒了欢儿似地从口袋里往外跑了——不能怪我，我拦都拦不住啊。仓促回忆了一下，至今大概战绩如下：SS一台，PS两台（出国前丢了一台，回来后又买了台PS One），DC一台（在美国买的，我原价买后三天它就降价了），PS2四台（送人一台，坏了一台，目前保留了一个经典的50000型以及一台超薄的70000型），NGC一台（运行不能），Wii一台（目前仅有一个游戏），XB360一台（虽然不是我的，但朋友似乎已经忘了他还有这么一个东西出借在外）。

至于XBOX，无论是其本身还是它上面的游戏都不符合我的美学，所以倒从来没有动过心思买。PS3倒是有过入手之心的，但至今其软件阵容还无法说服我……口袋里的钱往外跑（等《零》出了再说吧）。更何况我有一次跟老妈说起想买PS3，老妈不屑地让我把冰箱里刚买的大西瓜抱来切了，我起身出去，一会儿又垂头丧气地回来了。老妈问，怎么了。我说，西瓜太沉了，抱不动。老妈说，是啊，你连个西瓜都抱不动还买什么PS3，你觉得你搬得动那东西吗？我一想，有道理啊，不愧是老妈，真是有说服力的例子。





经常有读者问到叶子的主机装备，看来你们是企图打劫我还得让我主动先列出个清单来……那今天叶子就兜个老底，反正也没什么稀罕玩意儿，其中一小半估计都积尘报废了。

Voice 看了N久电软，渐渐发现我的目的越来越明确了：了解一下业界新闻、新发售游戏和新主机，仅此而已。闯家非我看着文字不亲切，实在是感觉离我太远，莫怪，也许是特殊的临考压力所迫（虽然还有一年）。另外闯家的风格也不是我喜欢的，略显……做作？想来叶子众口难调，也很为难吧？辛苦了，还是照顾大家的口味吧，家是大家的，杂志也不是我一人看对吧。平时一边吃饭，一边看电软，比如小编手札什么的，却也自在。这手札不错，继续吧，继续扯你们的油盐酱醋，挺好。 From 安徽肥东 黄守迅

GAME SOFTWARE EDITOR CARD



姓名	唯夜
职业	姐姐
必杀	发呆
弱点	妹妹

●每期的卡片特别版，到最后终于轮到我了。我就想，这么快又得再写一次手札，我身为稀有怪的地位何在啊。

●最近好像没有什么值得报告的事，我每天上班路上都听同样的音乐，每天中午都吃同样的零食，每天晚上都同样很晚地睡去……生活就是如此简单，生活就是如此重复，但就是因为这种不停地重复，各种微小的改变和新的收获都会令你觉得很幸福，不就是这么重复地前进着吗。

●有时间的话，请找来“卡侬”听一听，D大调帕卡贝尔的卡侬，Pachelbel' s Canon in D major。要听古典版，一把大提琴与三把小提琴配合的和弦，其它的各种流行改编版都失之神韵——那种重复中的幸福。

●苦熬七月，倒不是因为热，而是没游戏可玩，看来我要以动画度日了，等到了八月，我就重返gamer阵营

最佳美工奖

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 口责/小沛



←凌波丽　江苏　IER

凌波丽的少年女仆造型？亏你想得出来。大概是想走可爱路线吧，她的头比较大，不过真的很可爱。



←shadow　江苏　王晨

看来作者中受日式漫画影响的人还真不在少数，而且模仿得惟妙惟肖，几乎可以与原作风格融为一体了。



←光明之风　河北　彭鹏

TONY是我比较喜欢的画师，你想要模仿他的话，可能必须要具备素描功底。特别是人的身体构造……



←斯巴达　福建　林鑫

想要表现的战场气势还不错，但由于光线问题，远处的部队不是很明显，因此对气氛的烘托有损失。



→耀西　北京　Eric

马里奥这一系列的原画风格比较简单，但要想抓住其中的精髓也不容易，正是细节中看功力的典型。



→林克　广西　泡面之侠

好个英姿飒爽、表情痛苦、脖子太长的林克！这幅画的问题就是只注重整体效果，而忽视了细节的合理性。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com，刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷 无言之传神

VOL.07

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

以“暗杀”为最终目的的天诛系列，才称得上是唯一真正的忍者游戏。天诛中的忍者不仅具其形，同时也不失其神髓：潜伏，窥视，暗处的一刀……没有豪迈、没有以一当十的勇猛，也没有名誉——这，才是最接近于真正忍者的形象。

图中的明月被极度夸张地放大，但光反衬出的是黑暗，亮放射出的是冰冷——这些没有言传的意念和印象全部落在了画面近端那个沉静的身影上。明明是静态的画面，但色调的对比却令人感到仿佛有什么东西在沉郁、凝聚……继而蔓延出一种蓄势待发的动感。典型的日本古宅院，院中空地上那几盏明黄色的灯烛之光是图中的唯一的暖色调，而此刻的它们却尤显得脆弱、不安。远处房上的人看身形应当是名女忍者，她手中刀上的那一抹幽冷寒光大幅提升了画面的韵味和层次感。

《天诛 千乱》这款游戏中人物全为自创，没有既定的名字，于游玩时我们可能会因此抱怨欠缺投入感，但反过来想，这不也正契合“忍者”的意味吗——无名无姓，无声无息。忍者，皓月下的影。



FROM
天诛 千乱
Tenchu Senran

龙哥热线

曾经以为在北京连续被雨淋到的几率不会比被流星砸到高，然而最近龙哥发现自己错得很离谱……

为北京的天气能每天免费蒸桑拿而沾沾自喜的龙哥

1、在PS2的《怪物猎人2》中，除了在酒店老板娘接那任务外，还有一个长得像教官的人，在做他给的任务时，他会给一套装备，其中刀有140的攻击力，砍蓝速龙只三刀，但平常我拿把250多攻的大剑砍了好些刀都没能解决，这是怎么一回事？2、在单人玩《怪物猎人2》武器店里的武器怎么老是那几种？只能通过收集材料来生产武器么？3、在PC版《生化危机4》中QTE给的3、4、1、2是什么意思？按小键盘不行，是对应手柄吗？

（广西百色 王晓东）

1、你说的那个教官给你的任务是训练所任务，这里的任务比较特殊，任务里的怪物血都比正常任务中的要少33%以上。还有，完成训练所任务使用的都是教官给的固定装备，所以才会出现你所说的那些情况。2、当然，这是常识啊。"怪物猎人"系列中，武器店中贩卖的那些武器都只是给新手入门用的，数量很少，而且基本上都是垃圾。要想得到好的武器与其他装备，就必须靠自己在完成各种任务的过程中收集相应的材料，然后再打造出来，只有这样的装备才有让人满意的数值。事实上，玩《怪物猎人》很大的乐趣就是装备材料的收集和打制。3、PC版BH4中需要按的"1234"并不是直接对应小键盘上数字键的1234，而是需要你进行专门的按键设置（就像设定其他按键一样），当然，如果你有PC用手柄最好了，那个可以直接对应。

1、机战W中宇宙骑士艾比和宇宙骑士刺要怎么收？2、烧录卡（GBA）可烧多少个游戏，好一点的多少钱？3、绿宝石跟蓝宝石有什么区别？在蓝宝石或绿宝石中可以收到梦幻吗？怎么收？（辽宁新宾 丁宇）

1、"艾比"、"刺"？……汗，这是你自己翻译的吧。**エビル**是无法收到的，**エビル**的正体其实是主角相羽高野的弟弟相羽新野，最后**エビル**会死于剧情。至于你说的"宇宙骑士刺"应该指的是"**テッカマンレイピア**"吧？她是可以收到的，具体步骤如下：第49话结束后选择"**月でラダムと战う**"，然后在第50话"**静止した时の二人**"的后半部分，在**テッカマンエビル**的**プラスタ**－化剧情发生前将其击坠。这样在第52话开始前，**テッカマンレイピア**就会与我方增援一同合流。2、如果你已经有了NDS烧录卡的话，就不必再单买GBA烧录卡了，后者的那些功能在NDS烧录卡上都可以实现。能烧多少个游戏取决于烧录卡容量与不同的游戏ROM容量，这个问题已经回答过很多遍了，GBA烧录卡现在都很便宜。3、这是任天堂一贯的手段了，从剧情上来讲，绿宝石和红蓝宝石基本相差不大，主要的区别在于绿宝石中可以一次全部收集到两只封面神兽，而红宝石和蓝宝石则只能一次收集到一只对应的封面神兽，其他不同的地方还包括部分妖怪的出现几率、主角不同等。在绿宝石中，"理论上"是可以收到梦幻的，但去收梦幻必须的船票则是必须去日本参加任天堂官方举办的特殊活动才能获得，所以中国玩家基本无法正常入手。

龙哥好，我想问：1、XBOX、NGC、PS2五万系列尤其是50009行货机，是否早已停止生产？市面上还能买到其全新机吗？2、PS2装硬盘有什么必要的部件吗？需要网卡吗？3、XBOX如何加硬盘？如何玩硬盘中的游戏？

（江苏镇江 史季风）

1、这些主机早已停产，基本上已经很难买到这些的全新机了。2、硬件方面除了硬盘之外还需要有PS2专用的网卡。对5万系列及3万系列的主机来说，只需将硬盘两侧的Lock键按下，然后装到网卡上，再取下PS2主机背后的Expansion Bay的后盖，装入硬盘和网卡，拧上网卡上的螺丝即可。1万系列需要单独的转换装置，7万系列可以不要网卡。3、XBOX自带硬盘，不过你可以自己换一个大容量的硬盘以便装更多的游戏。拷贝完游戏的ISO到硬盘中后再运行HDDLOADER即可选择游戏开始。

龙哥好！本人近日欲入手360一台，所以有不少问题想请教龙哥：1、"三红"到底是什么意思啊，什么原因导致的，能补救吗？2、韩版、港版的机器是不是应该比日版的贵？可以少买一个变压器啊，但电玩通的报价怎么没有区别呢？3、最近Microsoft封杀刷机用户的ID，那么被封杀后还能玩游戏吗？是不是机器就报废了？那么以前刷过的机器上Live时也会被封杀吗？被封杀后还有解救的办法吗？4、不另外加装散热设备，XB360玩多长时间休息一次，休息多长时间为宜？急切盼望您的答疑，谢谢！（安徽 孟元亨）

1、所谓"三红"，是指XBOX360主机上的显示灯，其周围有四个四分之一的圆弧构成了一个圆圈，正常状态下指示这四条圆弧应该都显示绿色，当主机发生"三红"问题时，就会有三跳圆弧显示红色，主机无法正常开机，这就是"三红"了。引发"三红"的原因其实有许多种，每种问题的解决办法也相应的有所区别，正好这期科普园地有一篇关于三红的文章，里面介绍得非常详细，希望有360的玩家以及准备入手360的玩家都好好看看，说不定哪一天就用得着了——当然，最好还是用不着（笑）。2、你希望港版的价格更贵？在国内游戏店基本上都是以港版的360为主，便宜一点不是更好吗？3、按照官方所说的封杀技术来看，只要是进行任何改动的360，接上网线登陆LIVE的话就会被发现，而且发现后会被列入黑名单，此台主机就永远无法登陆LIV，就算一时成功登陆，也不代表能继续使用改机来上网，被Ban掉只是时间的问题。所谓的被封杀是指你不能再用这台主机上LIVE玩游戏了，但是完全不影响你玩单机游戏，机器并没有"报废"，只是不能联LIVE了，改过的机器一旦上LIVE被检测到就会被"封杀"。目前还没有好的解决办法，只能建议改过机的朋友暂时先别连LIVE了。4、这个没有定数，自己看着点玩，注意机器放置的地方要阴凉通风，可能的话，最好做个简易的支架将主机架空方便散热。夏天气温高，尤其要注意主机的散热问题。



↑夏天玩游戏要注意主机散热，一个简单的支架就能得到有效改善。

龙哥，小弟刚入手一台NDS，有诸多不解，望请一一指点。1、有没有不用刷机就能玩的NDS烧录卡？如何邮购？（sorry，本地掌机电玩店都已关门大吉）2、如果没有电玩店，自己能不能刷机？怎么刷？（湖北黄冈 阮作栋）

1、有，而且早已经非常多了，这些烧录卡都是不用刷机，而且NDS的游戏ROM也是直接拷贝到烧录卡中就可以玩了，不必再像以前那样需要先用专门的软件进行转换。另外，这些烧录卡的体积都非常小，和正版NDS卡带同样大小，插在主机里不会影响美观，特别适合NDSL。目前这类烧录卡中以R4的性价比最高，兼容性不错。邮购的问题请参考相关的游戏店广告。2、自己可以刷，不过上面已经说过，现在已经完全没有必要去刷机了，直接买一块不必刷机不必转换的烧录卡即可，非常省事。

龙哥，早！有几个问题想问你老人家：1、PS2的DMC3有秘技吗，有的话请告诉我吧。2、朋友玩DMC3时有种难度是"天堂与地狱"，是个怎么的难度呢，名字很诡异啊！

（广东佛山 冯亚）

1、在刚开始的标题菜单画面，按住L1、R1、L2、R2四键，然后狂摇下面的两个摇杆，保持这个动作十多秒到二十秒的样子，如果听见一声“devil may cry”就表示成功了。所有难度、所有隐藏模式、所有隐藏服装等等全部开启，不用任何存档做基础。2、你说的是“Heaven or Hell”这个模式吧，这个模式最大的特点就是，不论敌我双方都是一击必杀，你砍任何敌人都是一刀就死，同样，任何敌人砍你也都是一下就死……可以说是相当的变态。

万能的龙哥：最近游戏玩得还好吗？第一次给你写信，为了省俩邮票钱，把掌机迷和机战饭以及电软的回函也塞进去了，麻烦你递一下，实在不好意思。我的GBASP也是去年刚从抚顺买来的，这连个正经卖GBA卡的都没有，我只有那么几盘GBA卡，但仍有很多问题，还请龙哥帮忙！1、机战J中宇宙骑士利刃一家子的隐藏机要如何收？可以收东方不败么？要如何收？2、FF1中复活了三颗水晶后要做什么？我找不到剧情了。3、忍者神龟2中过山车的最后一关要如何调出来？（18关）4、牧场男版我都到了夏天了也没收到马，为什么？5、蓝宝石三神柱剧情与绿宝石一样吗？得到票以后挑战完因特镇还要做什么？6、小弟最近托朋友从抚顺买回一金手指，KST 1288型的，可是输入数字时末尾只有两位数，而大多数金手指码是4位数的，这是怎么回事？还有开机码是做什么的，我的很多游戏都没有开机码，无法修改，怎么办？7、我想买一个烧录卡，龙哥推荐哪个，多少钱？在次时代商城可以邮购到吗？以上问题希望龙哥解答，小弟叩谢！（辽宁 丁宇）

回函卡已转交给相关部门，请放心。网游在中国就是这么“流行”，这也算是“国情”之一，例如CHINAJOY现在就差不多成了网游专门展了，某种程度上来讲也是没有办法的事。1、**テッカマンレイピア**：在第34话“真实の侵略者”中用相羽高野（就是D-BOY）击破**エビル**，在第36话“**ボソンジャンプ**里”中再用相羽高野击破**アックス**，之后在第43话“Darkside Of The Moon”结束后入手。另外，在第43话完成后，选择“**ラダム**讨伐に向から”，并在第45话“暗と死の运命”中，用**ソルテッカマン**1号机改击破**テッカマンソ-ド**，且过关后存活就能收到**バルザック**。东方不败不可收。2、第3个水晶？也就是说你已经回复了水之水晶的光辉了吧。此时应该去**メルモンドのまち**，找镇中右上方的学者请他帮忙解读玫瑰花石上的文字，之后去东方的**フエインじんのまぢ**，和那里的一个居民交谈后可以得到**チャイム**，这样就能进入镇北的海市蜃楼，再去**クラワン**镇顺河流穿过一个瀑布可以来到一个洞中，里面可以得到**ワ-ブキュ-プ**，之后就能向浮游城进发了。3、过山车？调出来？抱歉这个问题龙哥没看懂……4、小马应该春季就能得到了，和卖牛羊的老头多对对话就能得到小马，记得去铁匠铺买把马刷，好好照顾小马，不然会被领走的，以后的赛马大会可全靠它了。5、一样，通关以后主要就是继续怪兽收集了，隐藏剧情方面很少。6、KST这个牌子的金手指在市面上非常的少，龙哥也没用过，所谓的开机码应该是这个金手指独有的，还是建议你仔细看看使用说明书，或者根据包装上的电话询问一下厂家。7、EZ的即可，现在已经很便宜了，一两百块钱就行。烧录卡只能去游戏店买。

能有问题问龙哥真好，呵呵，听好啦：1、我的PSP上的MP3为何都是乱码？我指的是歌名，PSP版本好像是刷到了3100E-A。2、PSP现在有原装外壳换吗？3、还有，这个版本的能识别压缩文件吗？（上海 桑协涛）

1、你可以这样去修改，MP3就会显示中文名称了：system settings->character set->simplified chinese gbk (936)。2、PSP是有原装外壳换的，价格在150元左右，国产的组装外壳价格便宜许多，价格大约在50元左右，而且某些品牌的组壳质量还是不错的。如果是自己手动换壳的话，注意把上盖掀起后不能暴露太长时间，因为上屏幕上带有静电，会吸住空气中的尘埃。最后要注意的一点就是，换壳必须撕掉封条，但是开启封条后PSP就失去了保修的资格，而且索尼官方是不会提供原装PSP外壳更换的，我们能买到的一般只是第三方厂商提供的制品。3、你是指什么压缩文件？游戏镜像的吗？该版本支持CSO格式的压缩文件。

1、PSP怎么看电视？2、NDS无线上网怎么玩？3、一个可以玩D版的XBOX360多少钱，可以连XBOX LIVE吗？4、四川有XBOX LIVE的服务吗？（四川 陆晨）

1、用PSP看电视？想要实现这个功能还需要WIFI无线网络发射器，以及PMP VLC v0.0.9、TVUPlayer和VLC Media Player三个软件。然后再将这些软件分别安装在PC以及你的PSP上，再进行一串比较复杂的修改即可。因为用PSP看电视这个功能说实话没什么实用性，用PSP看看电影听听歌也就算了，还用它看电视？何必呢？另外，需要进行的设置和周边也比较复杂，龙哥并不推荐这个功能。不过前不久推出的PSP Link v2.99 (USB) Beta + Remote Joy SDL for PSP (C) TyRaNiD 2k6这个软件已经可以让PSP的画面显示在电脑显示器上了，虽然这个软件还不够稳定，不过从实际效果来看还凑合。此外，英国的一家厂商Fire International也早已推出过能让PSP的画面显示在电视上的投影转接器产品：“Blaze PSP to TV Projector”。2、怎么玩？除了NDS外[illegible]需要一个无线接收器以及可以联上的网络，具体设置请参考以前的杂志或热线，这个问题已经反复介绍过了。3、现在的价位应该是两千多一些，由于封号事件，建议在没有好的应对方法之前，改过机的朋友先别连LIVE。4、全世界任何地方都有，只要你所在的地方能联上网络即可。



←通过这个装置就能在电视上显示PSP的画面。

龙哥：你好，我是一位超级游戏迷，非常喜欢看《电软》，由于某种原因，我最近新入手了NGC的日版《生化危机4》，有几个问题不太明白，想请教一下龙哥：1、NGC日版《生化危机4》的血腥开启方法？2、简单模式通关记录能否用于难度模式？多谢！（北京 张兵）

1、开启日版生化4的血腥模式需要通过金手指才能实现，输入主码0BV6-EAF1-9WJ22，VAV9-EWXH-UQW1D，P9B0-J6FH-NDDKA，JEU1-D56G-MQRG5，3113-7CHJ-21YEY，BCQC-JZ05-Y019E，J4P3-RDPD-Q9U3M；然后输入Must Be On：UNF7-EGWB-YACUR，1XCW-4ZY6-TR4G8；以及Uncensored Demo（L+方向键左开启；L+方向键右关闭）：URCV-N1MJ-7V1E5，7HUF-VZQX-7Q9D8，BWBJ-TBDW-4KX6K，7067-BXU5-YR0R9，KPN2-5N5P-DEGUC。之后进入游戏，在开始的文字出现时开启密码，在到达村子中央前（关铁门处）关闭，否则有可能死机。2、不能，只能“向下”兼容。

龙哥好！1、《怪物猎人2》中初期有什么方法可以快速赚钱？那个船厂老大赢不了他，他有作弊吧？龙哥认为各阶段哪些防具比较实用？还有武器，麻烦把合成素材也一一告之，以及取得方法。2、PSP 3.40版怎么用？3、PS3现价多少？（江苏苏州 孙以超）

1、去集会所，与穿红衣服的美女说话接2星的第6个任务，这个任务在火山地区，进去前买满挖掘的工具，契约费是150，加上工具，一共500多块钱左右。火山1区的甲龙干掉后有一定几率出龙骨，这个可以拿到商店去卖也可以留着准备合成中级装备。在火山3、4、8区有矿挖，每个地方有2个挖矿点，一般能挖到1500以上价值的矿石，有些矿后期是合成装备的必备品，一般1个来回就能够赚到1000大洋以上。再死上几次来回挖，直到任务失败，反正身上的物品是保留的，利用这个办法在初期能比较快速地赚钱。船老大当然没有作弊，玩掰腕子这个小游戏实在是一件极费手指的事情，不过只要当他处于“本气”的状态（他说话的台词里会说自己要出全力了），掰赢他一次即可得到豪腕之锤。合成方面只能参考以前的攻略了。2、上期科普正好有相关文章。3、60GB的PS3大概在3900到4000左右，已经很“便宜”了，不过在我国基本上卖不动。

全面解读XBOX360「三红」现象

关于XBOX360这台次世代主机，大家除了对其本身出色的网络性能和强大的游戏阵容有所了解以外，另一个闻名之处就是其相对比较高的硬件故障，尤其是著名的“三红灯”这个令众多玩家为之心惊肉跳的故障现象，甚至已经到了谈虎色变的地步。那么究竟什么是“三红”？其成因是什么？在使用主机进行游戏的过程中，应该采用什么防护措施以有效的预防这种现象的发生呢？事实上现在关于“三红”这种故障的成因，连微软官方也并没有给出一个明确的解释，所



以目前关于“三红”现象的一切说法都还只是基于推测阶段，并没有定论。本文将为您全面解读这一故障现象的成因、原理，以及如何正确使用您的XBOX360主机，以避免这一故障的产生。







三红的形成原因

XBOX360主机采用的是四象限指示灯显示主机状态，正常状态下指示灯的显示应为绿色。当主机发生“三红”故障时，四个显示灯左半区域的三个灯将显示红色，主机无法正常开机。对此，微软官方的解释是：普通硬件错误，但是具体是什么硬件错误并没有明确指出。所以我们无法对其成因有确切的结论，只能根据玩家之间的使用的经验对其推测，以下是一些可信度较高的说法，仅供参考。

1、主机电压不稳：根据网络上的一些玩家提供的消息，在XBOX360主机三红的同时，家中其他电器（比如PC）也出现重启等现象。所以电压状况是一个原因，需要检查周围环境，保证XBOX360主机正常供电，同时查看电源指示灯是否保持绿色。

2、视频线未插好：一般来讲，主机视频线没有插好容易引起“四红”，这时主机的四个指示灯都会闪烁红色，但是对主机本身并不会造成故障，只要重新连接视频线即可。个别情况下，视频线的非正常连接也会导致三红也不是没有，通过文章最开始的插拔方法即可以解决。

3、主机使用材料：因为欧洲和美洲地区的一些工业规定，销售给儿童的电子产品必须采用无铅（lead free）焊锡，微软不得已只好如此行事。而为了降低主机成本，XBOX360主机主板的电路版质量实在说不上优良。虽然XBOX360主机的防磕防震做到很好，但是主机的散热设计实在让人不敢恭维，而质量一般的散热风扇和巨大发热量更是加剧了这一问题。在主板长期受热冷却的过程中，造成CPU，内存或者GPU焊点脱焊。

4、主机过热导致GPU脱焊：正确地讲应该是主机骤热骤冷导致三红，这应该是目前大部分玩家群中发生的360主机三红的罪魁祸首。简单描述一下就是：在主机开机后随着游戏的运行，主机内部温度逐渐上升，GPU和主板被缓慢加热，此时2者体积逐渐膨胀。而此时如果主机突然断电，GPU与主板开始迅速降温收缩，在降温过程中因膨胀系数不同，GPU体积缩小大于主板体积缩小导致脱焊，GPU针脚断裂或主板GPU部分断裂，3红故障产生。

三红的官方处理手段

当你的主机出现三红之后，先不要紧张，不妨先按照官方措施处理一遍：

首先，试着重启主机。如果重启之后没有解决，那继续以下尝试：

1、关闭主机电源；

2、把所有连线从主机上移除（电源线，视频线）；

3、把电源线从插座移除；

4、重新连接所有线缆，保证牢固插入；

5、开启主机。

如果经过以上步骤之后问题还没有解决问题，那么先关闭你的主机，拆除硬盘之后再开启主机。如果没有三红了，再把硬盘安装回去开机试验下。进行以上步骤的时候，同时要检查一下电源指示灯。电源指示灯的正常状态是绿色，即使现在主机处于三红状态。

如果以上动作都没有解决问题，则需要查看“附加错误码”。在你三红之后，可以通过一系列操作得到“附加错误码”和故障信息号：

附加错误码：

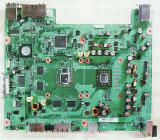
○启动主机，直到三红闪烁状态

○按住同步键（小白键）的同时，按住光驱出舱键

○现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第一个数字（后文会解释）

○松开出舱键，然后再按下出舱键

○现在可能有不同数目的指示灯在



闪，表示附加错误码的第二个数字

○松开出舱键，然后再按下出舱键

○现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第三个数字

○松开出舱键，然后再按下出舱键

○现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第四个数字

○松开出舱键，然后再按下出舱键

○回到最开始的三红状态

不同指示灯闪烁的解释：

○四个都是红灯闪烁：0

○只有一个红灯闪烁：1

○有两个红灯闪烁：2

○有三个红灯闪烁：3

目前已知的错误码含义：

0001 电源问题

0002 网络问题

0003 (未知)

……

0010 过热问题

0011 过热问题 – 如果你是在拆装主机之后得到的这个错误码，请检查散热装备的八个螺丝是否拧紧了

0012 过热问题

0013 过热问题

……

0020 (未知，怀疑为过热)

0021 光驱检测超时 – 有可能是刷新光驱固件的原因，也可能是主板南桥故障

0022 GPU错误/GPU过热

0023 (未知)

……

0101 (未知)

0102 未知错误 – 这个未知是指XBOX 360主机自己也不知道发生什么错误了，但是最大的怀疑对象就是内存、CPU和GPU的焊接问题。也是现在讨论最多的脱焊问题，发生这个，一般是因为主机没能经受环境的冷热变化，从而导致以上部件和主板脱焊。这个问题一般可以通过热枪加热主板解决，不过并不推荐。如果主机还在保修期，尽量送修。

0103 (未知)

0110 内存错误/内存过热 – 解决方法类似于0102

……

0200 (未知)

……

1000 (未知)

1001 (未知)

1002 (未知)

1003 硬盘错误 – 有可能是硬盘没有正常连接，可以先尝试移除硬盘开机

1010 硬盘错误 – 有可能eprom损坏

1011 (未知)

1012 (未知)

1013 (未知) – 有可能是主机系统升级导致

1020 (未知)

1021 (未知)

1022 视频线错误 – 试着换一根视频线，也有可能是编码芯片故障encoder chip

1023 (未知)

1030 (未知)

1031 (未知)

1032 (未知)

1033 (未知)

通过以上错误码，我们可以看到除了0102是GPU导致的三红之外，也有很多其他情况可以导致三红。所以三红不一定就是机器的死刑，先排除其它简单因素再说。

故障信息号：

除了以上错误码，我们还可以根据下面的故障信息号分析机器出现的故障

右下环亮时的代码解读：

○E64光驱故障

○E65光驱故障

○E67，硬盘故障可以尝试拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试

再次开机

○E68，硬盘故障，可以尝试拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机，亦有可能硬盘EPROM错误，或是风扇故障

○E69硬盘故障，可以尝试拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机

○E71未明

○E73未明

○E74 AV故障，可换条视频线试试，最坏打算是内置AV解码芯片故障

○E76未知

○E79硬盘故障，可以尝试拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机

三红的一些修理方法

如果你的主机出现了"三红"也不要惊慌，其实在主机上市这么久，这种故障也是很常见的，针对它的修理方法也已经有了许多，以下这些是目前比较常见的一些方法，其中大多可以有效地修复"三红"故障。

1、官方保修服务：首先推荐的是送回厂返修，适合港台地区购买行货的朋友和大陆购买水货但未刷机的朋友。微软官方对主机提供了长达一年的保修期，国内玩家即使是购买水货主机，但是依然可以享受售后服务，当玩家主机出现故障，只要将主机送到正式发行360主机地区的客服部门即可获得保修。

2、热枪法修理：热枪法是由国外一个叫做Modfreakz的小组首先提出来的，它的原理就是通过热枪加热主板的不同部位，来制造一个人工烤箱，从而尝试修复脱焊的焊点。虽然有些没有道理（因为热枪加热主板的温度根本没能达到让焊锡融化的地步），但是这个方法确实还是比较成功的，通过国外玩家论坛的反馈，有很大一部分玩家已经自己动手，使用热枪修复了三红主机。

3、重做焊点：这个方法对操作者的技术要求比较高，国内一般商家目前都可以提供这种修理服务，玩家中动手能力比较强的也可以自己尝试一下。有很多玩家在主机发生"三红"故障之后使用工具重做了整个GPU的焊点，改成普通焊锡。

4、改进散热器：这是目前最有效的一种修理方法，原来是来自国外玩家的研究发现，他们指出360主机主板上的X形扣具是一个非常严重的设计缺陷，这种设计会使主板在受力点变形，慢慢地焊点在受热后产生了缺陷。修理方法就是打开主机，把X形扣去掉，改用其它方式固定散热器，使散热器的力量均匀分布。

如何预防三红

其实大家可以看到，虽然"三红"是一种比较常见的主机故障，但是还是有很多玩家在使用主机一年多都没有发生这种现象，主机运行依然很正常，所以我们可以得出结论，如果采取一些措施保护使用主机，正确使用主机，"三红"现象其实还是可以避免的。

1、首先保证电压电源的正常，不要带电插拔主机电源或者视频线，因为这样很容易使机器产生静电，导致恶性3红灯。

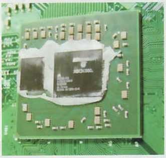
2、尽量选220V直插的电源或者质量好的变压器，即港版、韩版主机电源。如果您的主机非直插电源，请使用500W以上的变压器以保护主机电源。

3、自己动手改善散热，包括增加一些后置风扇，添加水冷设备、风冷设备等等。这些设备在市面上很常见，玩家可以根据自己需求选择添加使用。

4、别刷机（这个恐怕不可能），当然如果刷机器尽量要选稳定的程序刷。刷机后再选则D盘的时候要选则读盘声音小、质量相对好的盘号，通常读盘声音越大证明转速越快，容易使机器产生热量导致GPU过热死机3红灯。

5、主机置于通风处，正常散热，保持主机使用环境干净、整洁，有一个舒服的运做环境会使你的爱机很乐意为你服务的。

6、最重要而有效的一点，根据GPU骤冷导致变形的原因，玩家在游戏之后应该把主机冷却一段时间之后关机，在开机后预热3分钟进行游戏，而在游戏结束后，把光盘取出来在主机设定画面下等待5分钟后再关机，目的就是让GPU从高温游戏状态降到中温待机状态，此时关机则从中温待机状态降低到关机低温状态，这对主机GPU的保护很有效果。



好了，一路看下来是不是对传说中的"三红"有个更深刻的了解了呢？目前360主机的"三红"故障已经被大家所了解，而且应对方法也很多。其实之前一直有谣传说微软要推出采用新工艺芯片的主机，可以提高主机散热性能，有效地避免"三红"故障。所以如果玩家并不是很着急入手360主机，不妨等等官方的消息，等新型号的主机上市后再入手不迟。如果已经入手或准备入手的玩家，也不用被"三红"所吓破胆，如果您在游戏中正常使用主机并保证散热，完全可以很有效地预防这个故障的出现。 □文/XBOX天空/PP熊

电视游戏的高清选择

说起TVGAME，可能很多人都会想起儿时"超级玛丽"、"魂斗罗"带来的诸多回忆，杨文就是这样一代人，他随着世嘉、任天堂机器的一款款更新、升级成长起来，对游戏的喜爱始终没有改变，哪怕已经到了成家立业之时——这不，连未婚妻都是TVGAME同好者。结婚的日子渐渐近了，电视作为一大件是必备的，而且他们作为游戏迷的两口，这电视的使用率定是居高不下的。不过，玩游戏时间久了，眼睛不舒服可是个大问题，杨文可不想让老婆迷人的、清澈的美丽眼睛再受干涩之苦，当然自己的眼睛也是要受保护的。所以，杨文在购买电视时，考虑颇多，带着这许多问题，他找到了哥们大刘。大刘是电影发烧友、对大屏幕电视颇有研究，也很好为人师，对杨文的诸多顾虑来了个详细的一一解答。

考虑一：为什么以前玩游戏久了，眼睛都会不舒服啊？

关于电视盯久了眼睛会不舒服，是因为在有些显示状态下，会出现动态拖尾现象，这种处于活动状态的画面会直接影响游戏或看片的效果，使高速运动的动作精彩画面不能清晰显示，成为一种遗憾。另外，有时候显示器亮度过高，也是影响眼睛健康、导致视觉疲劳的主要原因。

考虑二：那么什么类型的电视对视力影响更小呢？

相对来说，等离子电视对视力健康影响更小。等离子电视带来的是更加清晰的图像和动画显示效果，完全消除了动态拖尾现象，解决了液晶显示所不能够实现的视觉享受，不管是高清晰的动态画面还是静态的风景画面都能够清晰表示出来。而且等离子的亮度等级是最适合家居环境的，这一点，爱看电影的人只要一对比就明白了。

考虑三：液晶跟等离子相比到底谁更适合TVGAME玩家？

等离子与液晶的发光原理不一样，等离子采用自发光原理，先天不存在动态画面延迟带来的拖尾现象，所以能够将动态清晰度展现到极致，呈现完美的动态效果。而液晶还存在着偏角观看电视时，经常会有偏色现象。同样是因为发光原理，等离子电视不会因亮度过强而伤害眼睛，所以，对TVGAME玩家来说，等离子即保证了视觉效果、又能最大程度降低对眼睛的伤害，实在是不二之选。

考虑四：等离子相对液晶更能保护视力健康的说法有权威部门的验证么？

当然了。今年5月，中国电子商会消费电子产品调查办公室、国务院发展研究中心市场经济研究所家电课题组、中国电子技术标准化研究所与北京协和医院眼科联合发布了"彩电产品与人眼视觉感官变化课题研究报告（TV Game）"，这个报告明确指出：专门针对青年人群，同样等离子比液晶视频显示器引发的眼部干燥和视疲劳现象轻。而且更早的时候，在今年3-4月间，权威部门就开展了针对普遍人群长时间观看PDP与LCD两种不同显示器人眼疲劳度对比测试的测试研究，结果与此次测试惊人相似，所以综合来看，"PDP比LCD视频显示器引发的眼部干燥和视疲劳现象轻、观看者视觉感受相对比较舒服、更有利于保护眼部的健康"的结论已成定局。

考虑五：我也去卖场看过，但比较液晶和等离子的画面，总是感觉液晶的画面亮很多呢！

这种现象主要是由于卖场里面的高亮度环境条件造成的，这也是需要消费者在购买电视的时候格外注意的一点：因为日常家居环境根本不可能达到同样标准的亮度——要知道，家居环境的亮度往往只能达到卖场亮度的十分之一。通常来说，卖场本身就是一个高亮度环境，在这样的光线条件下，液晶电视画面往往要比等离子鲜艳明亮，但一旦将两种产品同时放置在家居环境时，就能明显感觉到液晶的亮度过亮，颜色失真，看久了会觉得刺眼，而此时等离子的画面反而清晰，还原了物体的真实色彩。这也就是说，如果是要购买用于居室观看的电视，等离子是最佳选择。

考虑六：看来对TVGAME玩家来说，PDP是必备之选，那在PDP里什么牌子最好？

要说PDP，那就应该数松下了，松下是等离子显示的全球老大，已经有十几年的彩电研发和生产经验了，而且松下是第一家在中国建立等离子屏生产线的国外企业，其配件100%都是自主生产、自主组装。至于有些人说等离子不高清的说法也早就是过去时了，去年底松下就承诺：今后松下公司在中国市场销售的等离子将全部是高清产品。

考虑七：除了对显示效果方面的优势，松下PDP还有什么其它优势？

除了好的显示效果和对眼健康的关注，松下等离子在降低耗电量方面也在不断进步，最近的一次同比测试结果显示，在播放《指环王》时，松下的耗电量远低于相似尺寸的液晶电视。而且我从网上看到，松下去年就宣布今后推出的所有新型号等离子都不会再有铅——你也知道，电器这东西一用就散热，一散热那些铅啊什么的肯定会挥发，对你们甚至你们将来的小孩都特别不利，你看，现在松下电视一点铅都不含的话，不是杜绝后患了么？

听了大刘一番讲解，杨文别提多乐了。其实杨文家里第一台彩电就是松下电视，本身也对松下品牌充满了好感，这回听大刘说了这么多，心里就更笃定了。接下来，就等回家拉上未婚妻，直奔卖场了~

留一个幻想给幻想

□文/joni



天气愈发闷热潮湿，到了我最蔫的时节了。有时候我就想，要是每年一到了7、8月份地球就反转一下该有多好：南半球和北半球调个个儿，当然了，到了年底还得再调回来。这样我就可以一整年都过秋冬季了，多美。不过这样就很对不起澳大利亚等地的人民了，实在是很不厚道的期盼。

这期的主题，是鸡蛋羹。我已经长达一个星期都在吃这个东西了，做着快捷，吃着方便，连嚼都不用嚼就可以吞下去，郑重向大家推荐。　□唯夜

对于“最终幻想”，最初的印象已经很遥远了，但似乎一切就发生在昨天——就如同一本字迹有些模糊的日记，当重新翻开的时候，虽然页面已经布满灰尘，但那些从未忘记过的回忆却还是那么清晰。“最终幻想”，曾经陪伴着七零年代、八零年代和九零年代的孩子们一天天成长，留下过他们纯真、美好、痛楚、心伤又或者是苦涩的幻想记忆，“最终幻想”这个名字也因此承载了太多人的太多的青春瞬间。

我不喜欢FF12，但我喜欢瓦恩这个带着孩子气的纯粹理想主义少年，他是我个人除了萨菲罗斯之外最喜欢的一个幻想角色。有很多很多很多人都指责瓦恩在FF12中只是一个如空气般存在的NPC，那好吧，我们就当他是个NPC好了。瓦恩这个有着“雾都孤儿”般身世的少年，目睹了巴尔弗雷亚、阿西娅、甚或是维因等等那些主角们的灿烂故事。但瓦恩本人原本就不适合也没有想过插手那最狗屎的宫廷政治，他的理想或者说他的梦想就是要飞在蓝天之上，成为一个空贼。这理想是那样的单纯而真切，就像幻想世界里的水晶一样没有半点的杂质。瓦恩从来都把理想当作是一种生活的原动力而不是用来自我麻痹的口号，这很让我感动。他对于飞翔的渴望与执着一如电影《飞行家》中那个近乎疯狂的霍华德·休斯。尽管两人的身世背景完全相反，但瓦恩与休斯同样可以为了飞翔的梦而舍弃爱情甚至是生命，那些坎坷与责难都成了他们通往飞行之路上的垫脚石。他们以理想为赌注并付出了一切，所以，他们赢得了一切。

FF12发售的时候其实正是我人生中最茫然无助的一段日子，现实与理想的巨大落差让我知道了自己的脆弱。那个时候的我已经按照我妈妈的意愿以预科生的身份在垃圾的医学院里鬼混了一年多，尽管我不喜欢庞杂的令人发指的医学，但我不能对不起妈妈。因为我知道，在这个宇宙里谁都有可能害你，但你的妈妈却会永远爱你。可就在我第一次用锋利得有些骇人的手术刀解剖尸体的时候，在我第一次把小白兔血淋淋的内脏掏出来的时候，在我第一次给小白鼠注射了过量药剂使其惨死的时候……我才知道，生活这个畜生般的刽子手把我也变成了一个刽子手。我们当中99.99%的人只为了将来能混口饭吃就不得不抛弃了纯真的理想。

我很痛苦。于是我总是在家里偷偷摸摸地玩游戏，然后又去学校光明正大地逃学，这种扭曲的生活其实多少有点问题。虽然我总是在玩游戏，但更多的时候只是麻木而机械地玩，用以填充我空虚的时间和空虚的心。我就像一个真正的囚犯一样窝在宿舍或者家里，连续一两个星期不去上课都是经常的事，甚至某几门课程中途更换了老师我也是后来才知道。

说句良心话，原本我已经决定就那么混下去了，但幸运的是一位老师的扶助让我走了过来。这位老师对生活冷静而睿智的思考也让我明白了很多、改变了很多，并且，更加坚强。我终于明白了其实选择怎样的道路并不重要，重要的是你要永远的“在路上”。不用SAVE也不用LOAD，因为我们每一个人都要一往无前。

“春天的花开、秋天的风、以及冬天的落阳；忧郁的青春，年少的我曾经无知的这么想。风车在四季轮回的歌里它天天地流转，风花雪月的诗句里我在年年的成长。流水它带走光阴的故事改变了一个人，就在那多愁善感而初次等待的青春。”——《光阴的故事》.1

我喜欢FF8，我喜欢斯考尔与莉诺雅那段纯纯的爱情。FF8中的爱情，已经不是一般世俗意义上的彼此相悦与幻想之境中的心灵嬉戏，那是一种不为了爱而爱的爱，纯粹而彻底。FF8原本就没有拘泥于斯考尔与莉诺雅那段纯爱故事本身，而是通过他们或喜或悲的情感纠葛来展现出一种朦胧而内在的纯粹之美。从那场皇家味儿十足的舞会与烟花，直到最终时苍穹中划过的流星与风声，加上徐缓飘曳的镜头中不时散落的洁白羽毛与飞扬的花瓣，FF8用华丽得近乎奢侈的镜头语言营造出一种超越幻想之外的美。斯考尔与莉诺雅彼此间并没有什么惊天动地的誓言，但就是那一句“I'll be waiting for you”让他们的真爱成为一种平凡的伟大。也许人世间永远不会有那种真正意义上的爱，但那些让人感动的片段却会变成记忆中的永远。当看到斯考尔默默地凝望着莉诺雅远去的背影，他那双原本冷傲而孤独的眼眸中流露出的却是真正纯净的眷恋与思念。因爱而变的心，因心而生的爱。那样的眼神，也许只有你的第一次时才会有。

第一次和女生约会，对方是我们学校一个比我大两岁的高三女孩儿。那天我骑着一辆和我一样瘦小的单车带着她到了市中心的商业街。不敢牵手的我们在橱窗林立的街道上走了很久却没有进入任何一家商店，我怕她会看上某些小东西而我又确实没有足够的钱付帐——后来才知道她当时也是同样的想法。现在想想，有些可笑，却又有些可惜。那天的最后，我们只是坐在街边的长椅上吃掉了两大盒冰淇淋，可是直到现在，我都还清楚地记得冰淇淋和她身上香香的味道。

后来我和她最常去的地方居然是街机厅，而且大多数时候都是她付钱买游戏币甚至还得在游戏中保护我这个街机水平菜到极点的小P孩儿。只有当我玩泡泡龙的时候，她才像一个真正的女朋友而不是我的姐姐一样站在我身后。其实我自己也很难说清到底喜欢她哪一点，是她那卷卷的头发？还是她那因为戴隐形眼镜而显得黑亮的眼睛？或许，只是因为一种纯粹的年少懵懂。

遗憾的是我和她到最后连一场分别的仪式都没有，她毕业时被外地的一所体育学校特招走了，而我则在这个熟悉却又陌生的城市里继续没心没肺地颓废着。从那以后我就再也没有见过她，泡泡龙我也很少再玩，可是为什么我依然怀念？怀念那张已经不再清晰的脸……

“发黄的相片、古老的信以及褪色的圣诞卡；年轻时为你写的歌恐怕你早已经忘了吧？过去的誓言就像那课本里缤纷的书签，刻画着多少美丽的事可惜终究是一阵烟。流水它带走光阴的故事改变了两个人，就在那多愁善感而初次流泪的青春。”——《光阴的故事》.2

我喜欢十年前的FFT，我也喜欢十年后的狮子战争：老电影般的铅笔画风格、昏黄冷落的色调、甚至那凄厉而苍凉的草笛声都使得经历了“五十年战争”之后的故事里写满了无奈。

在伊瓦里斯的世界中，没有童话式且绝对化的是与非、对与错，英雄与恶魔只在一念之间，光明与黑暗也只在一线之间。是被命运改变你的意志？还是你的意志改变命运？相反的选择也许就会有两个截然相反的结局。对于迪利塔、戴斯达古、艾尔姆多亚侯爵等等一些表面意义上的“反面教材”而言，如果站在他们切身的立场为出发点，其实很难简单地把他们的选择归结为“错”——成为“英雄”的欲望也好，为了地位与力量的野心也罢，当他们在那条没有答案的自我毁灭之路上越走越远的时候，那些被道德义理光环笼罩的主角们又是否审视过他们自己脚下的路通向何方？在乱世洪流中挣扎的人们，有时候必须要向现实妥协，即便那是违心的。终归，批判再多的现实也丝毫改变不了现实，因为你只能被现实改变。当这场“狮子战争”落幕的时候，人们得到的究竟是什么？

前一段时间有一件事对我影响很大，是关于我的一个小学同学（真人真事）。实事求是地说，我和他并不很熟，而且他在初中毕业后就成了社会上的职业流氓，我们都远离了他。但就在农历新年的前几天，他在前往内蒙古包头市作案的途中发生车祸，同车的另外两个人，一个股骨骨折，一个颅骨骨折，而他则失去了年仅20岁的鲜活生命。据说当时他的头颅和脖子只剩下一点点皮肤相连，甚至连手上戴的戒指也在那种混乱的事故现场不翼而飞。我没有见到现场，不知道事实究竟是怎样的。但无论我这位小学同学的曾经是对是错，一个挣扎在社会最底层的生命就那样微不足道地消失了。以后无论我们再组织多少次同学聚会，却永远不会再见到他了。从那以后，我很怕死。

“遥远的路程、昨日的梦以及远去的笑声；再次的见面我们又历经了多少的路程？不再是旧日熟悉的我有着旧日狂热的梦，也不是旧日熟悉的你有着依然的笑容。流水它带走光阴的故事改变了我们，就在那多愁善感而初次回忆的青春。”——《光阴的故事》.3

幻想，也许永远没有最终的那一天，它曾经记录下了我们最初的感动与感伤，直到我们永远地从少年走进了成年。对于更年轻的一代人来说，他们的对于“幻想”的记忆里也许不会有FFTA、FF9甚至是FF7、FFX，他们幻想的起点也许是FFXIII。但作为一个我们记忆中的关键词——幻想，就留给那最终的幻想……

MY LOVE

□文/郑义炜



有时候想想，为什么一件东西能成为我们的最爱，而同类的另外一些却不能？

就好比一个女孩儿，她若能打动你，那也许是因为容颜姣好、也许是身材窈窕、也许是气质出众，总之在某一方面有着出众的魅力。而若能深入交往后，幸运的会发现自己找到了合适的人，爱到不能自拔已容不得第三者介入——很多人都是如此用情专一。

好吧，我承认我就是他们中的一员。我一直在牵着任天堂的手，面前的索尼与微软纵然风情万种，我也只是对她们报以一笑：不好意思，我已有喜欢的人了。

我无意介入口水争论战争，我只想说每一个人都有选择自己所爱的权力——牵着索尼、微软手的你，不也觉得她很美吗（当然也有风流倜傥惯于左拥右抱的）。而对我来说，索尼、微软再怎么宣传自家闺女的好处，我也不会移情别恋的，我的爱，一个足已。浜崎步的《超现实》里有一句歌词我很喜欢。"我站在这儿，一如既往的还是那个我，喂，我也希望你依旧还是那个你。"

任天堂最初不是做游戏的，也不是最先尝试的，早在70年代后期ATARI这样的美国厂商就玩起了游戏，但将这种娱乐方式发扬光大的却是这家京都纸牌玩具厂。1983年以FC为排头炮的家庭电视游戏机席卷全球，带动了这一产业的蓬勃发展。任天堂以强大的硬件规格，低廉的价格及高品质的游戏大量铺货，迅速占领了市场，一时间所有的第三方软件商纷纷跪拜阶下，任天堂号令天下莫敢不从，俨然成为业界王者。也许你会说任天堂太不可一世，但江山是任天堂一手打下的，她的傲慢实出于对含辛茹苦拉扯长大的孩子的爱护。试想如果不是任天堂当年的苛刻，那么很可能整个游戏产业会如ATARI一样在粗制滥造的软件浊流中很快就被消费者无情抛弃，岂能如今日般白白胖胖。而且，也正是由于任天堂的严格把关，在第一代游戏平台——FC上才诞生了灿若繁星的无数经典，而我们最美好的回忆，对电视游戏难以割舍的深情也正是在那个时代形成的。三五伙伴一起玩《魂斗罗》、《马里奥》、《大金刚》……互相交换自己的经验和心得体会，七嘴八舌地热烈讨论，这就是属于我们的永远的红白时代。

江山易主的转折发生在90年代中后期的那场空前惨烈的主机大战中，任天堂多年保守的经营体制，以及落后于时代的卡带媒介最终使得众叛亲离——也许带给自己往日荣耀的东西都是难以离弃的，任天堂的霸主心态总是渴望用相同的手段取得再次的成功。到了NGC时期，形势更加严峻，除开新任王者索尼以君临天下之势瞬间将DC斩于马下外，微软这一巨鳄也以无敌金元攻势硬弄了台乌漆抹黑的PC当游戏机杀了进来，一时间危系一发引千钧。虽然最终战果GC不幸垫底儿，但好不容易当上老二的XBOX却让微软亏损了数以亿计的美金，最重要的是斯役让任天堂痛定思痛，最终掀起了一场革命。

"究则思变，变则通，通则久"，NDS的发售让我们看到了任天堂的决心，但同时也使我们迷茫——双屏、触摸、声控，除了任天堂自己，所有人都不知道这家京都老铺在想什么。一手创造的游戏方式，引领玩家二十载的传统被一台如早餐面包大小的掌机打破。我们的天堂是怎么了，怎么能亲手扼杀好不容易带大的孩子呢——于是岩田聪发话了：这个孩子病了，我们若希望她长得更健康更结实，那么就必须解开加诸其身上的枷锁。软件商们愣住了，我们玩家也愣住了，这孩子有病地球人都知道，但谁能保证你开的药能药到病除呢，没准儿反倒把病情加重了。对此个人觉得问题的答案就在宇多田光的广告词里："碰一下可以吗？"对，就是这样，你又期待，又害怕，但不亲手体验一下又怎能理解任天堂励精图治后的革命呢。我不知大家初试NDS时是怎样的，但我个人的确找到了久违的感动和前所未有的新奇感——游戏居然还能这样玩。在玩《任天狗》、《应援团》时我真是激动得厉害，幸福到极点，就像当初和FC的初次邂逅，感觉如置身天堂，在天籁声中与天使嬉戏。我不得不感激和敬佩任天堂，可以有这般的魄力，冒着极大的风险掀起一场革命来挽救濒危的产业，留住即将离去的玩家。

山内溥有一句名言："性能再优异的硬件，如果没有有趣的软件协同，无疑形同废铁。"任天堂自始至终都清楚地认识到，游戏软件才是决定主机命运的第一要素。为什么风光一时的SEGA会黯然退出硬件商行列并从此一蹶不振，而任天堂却能在狂风暴雨中依旧生机勃勃呢？根本原因就在于任天堂数十年的经营积累下了众多如雷贯耳的百万大作，这是一笔不可估量的巨大财富。任天堂的软件是一个不可超越的神话，全球累计销售10亿的数字昭显出王者霸气，她是全能的，无论是家用机还是掌机，无论是ACT、RPG、SLG、MUG还是FPS，她总是能做出惊艳之作，诸如《赛尔达传说》、《超级马里奥》、《口袋妖怪》、《银河战士》……这一朵朵奇葩满溢着任天堂对游戏的理解和对玩家的尊重。任天堂自社在游戏上的造诣和这种自力更生的本事的确是索尼和微软难以企及的。

任天堂的游戏总是那么独一无二：顶一下砖头、培养一下宠物，任一个不起眼的要素在她手里都能做出一部其乐无穷的游戏。我们俗称的"脑X金"在SEGA手里那么多年毫无作为，可一到任天堂手中马上就成了一部销量破500万的白金大作，这只能说明任天堂她与游戏之神是多么地接近，或许她本身就是游戏女神。我觉得独孤求败的剑法奥义很适合她："重剑无锋，大巧不工，大道自然，浑然天成。"你乍一眼看去这是一把又锈又破，似乎没有精心打造的无锋重剑，但实际上其中却蕴藏了剑术神韵，是天成的神兵。任天堂的游戏也是如此，在她的作品中一个跳跃动作就能千变万化，与场景产生丰富多彩的联动，我们总是能在她营造的充满神秘和幻想的世界里以最简单的操作实现无限的乐趣。《瓦里奥制造》，任天堂信手拈来上百个数秒间便完结却又可玩性极高的游戏极大讽刺了业界创意的贫乏，在此我要高喊口号一句：游戏不是拿来看滴，是拿来玩滴。任氏游戏还是内在纯洁的，这也是我个人对任天堂抱有极强亲近与认同感的重要原因，真如天堂一般纤尘不染；我们不会在任天堂自社出品的游戏中看到腐烂的丧尸、无序的罪恶都市及喷涌而出的鲜血，她的标签上总是贴着"全年龄向"，是真正的不管男女老幼都能融入其中的狂欢乐土。任天堂理解和尊重游戏与玩家，她是为游戏而生，是为玩家而生的，因而她抬眉望眼，举手投足无一不成游戏，无一不具乐趣。她的长处不在于绚丽的画面、逼真的音效和复杂的系统，但她却有一种令人爱不释手的强大魔力，吸引你想去触摸她、亲吻她。

常常在想没有了任天堂的业界会是怎样的，她的位置会由谁来取代，但随即自己就对这个想法微笑了——任天堂是独一无二的，她与电子游戏业也是生死与共的，任天堂亲手把这一产业带大，她比索尼、微软更关心这个孩子的每一次呼吸。为什么我要这么说呢？不是情感偏袒，而是事实。索尼是消费电子业巨头，微软是全球第一软件商，两者来游戏界只为分一杯羹，他们都有退路，而任天堂除了游戏什么也没有。正因为如此，当任天堂看到昔日玩家相继离去，初心者又畏难不前时，出于自社存亡的危机感、出于对业界的责任，她只身决绝地掀起了革命。她就如独孤求败般孤身一人倚仗一柄无锋重剑守护着她信仰的天堂。第三方软件商踌躇不前，但尊重游戏、尊重玩家的任天堂并不孤独，NDS和Wii的销量证明了玩家会与怎样的厂商站在一起。我也是，只要有她在我就不会离开。

我感恩于任天堂，她给了我太多的快乐和美好的回忆，使我葆有赤子般明净的心灵，她守护我的成长、改变我的生活，我有太多的话要对她说，告诉她我是多么爱她，千言万语汇成一句那就是——谢谢、谢谢你，My Love。





マナケミア Mana-Khemia ～学園の錬金術士たち～

PS2	本刊译名：Mana-Khemia学园的炼金术士们			CERO A
	GUST	7140 日元	2007年6月21日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	345KB

～STORY～

森林深处的寂静小屋里，居住着一位少年和一只黑猫外形的“玛娜”。

少年总是孤身一人，黑猫是他唯一的朋友，同时也是唯一的家人。少年在黑猫的陪伴之下，过着平静的生活。

然而有一天，这种平静被来自森林之外的访问者打破了。

到少年家中拜访的男子自称是炼金术学校“阿尔雷比斯学园”的教师。于是，这成了少年和阿尔雷比斯学园中的伙伴们，以及炼金术最初的相遇。

于是，少年、黑猫、以及阿尔雷比斯学园中伙伴们的学园生活开始了……

世界概观

本作的副标题是“学园的炼金术士们”，顾名思义是一款以学校作为主题的游戏。在以炼金术作为主要课程的学员里，玩家们将体会到与众不同的学园生活。

成为冒险舞台的学园

本作的舞台是炼金术学园阿尔雷比斯（アルレビス）。主角们将在学园中度过充实的学校生活，并在学园周围展开冒险，完成课业和兼职任务。学园周围有很多充满了谜团的秘境，众多场景等待着玩家前去探索。玩家要在迷宫中收集各种炼金材料，除直接采集外，还要通过垂钓等特殊方式来收集道具，甚至和迷宫中的怪物战斗以获得素材。



→和同伴一同冒险。

迷宫中的时间概念

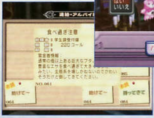
为进行道具收集及课业修炼。学生们必须前往迷宫中进行探索。本作存在时间的概念，玩家可以在探索过程中感受到时间的流逝。时间带共有早晨、白昼、黄昏和夜晚4个，当探索持续了一段时间之后，迷宫中的景色会随着时间带的更迭而发生变化。有些时候，时间带交替会使迷宫中配置的道具和敌人发生变化，探索中一定要随时留意。



→冒险时要注意时间。

丰富多彩的学园生活

身为学生，学校课业和校园活动是生活中最主要的组成部分，阿尔雷比斯学园也不例外。平日里的校园中到处都可以看到学生们的身影，课间休息的时候，也可以看到学生们聚集在教室和走廊中。学园的主要教学方式是“课题任务”，课题内容多种多样，调合学的课题要求玩家交出调合的成品，战斗学的课题则要求玩家打倒某种特定的怪物。学生自由分组完成教师布置的课题，再由教师对学生完成课题的过程与结果进行评判。得到好成绩后，就能在游戏中获得各种奖励。在课业之外，学生还可以在学生课中接受“打工任务”。打工任务的种类也有从调合到战斗等许多种，完成这种任务后回到学生课交差，就可以获得相应的金钱，成为维持校园生活的收入来源。





←↑想在校园中度过充实的生活，就必须参加各类活动。

合理利用学校设施

阿尔雷比斯学园规模庞大，校园内有很多设施。合理利用这些设施是顺利完成学业，展开冒险的关键。

教员室



学校中的每一位教师都有一个专用的房间。学生可以到教员室中向教师询问各种知识。另外，课题完成时也要到教员室向教师报告。

校长室



学校校长的房间，学校的教导主任也经常在这个房间里出入。老好人性格的校长和严厉的教导主任经常在这里为一些事情而争论。

购买部



每位学园学生都要频繁光顾的校内商店。购买部中除了冒险时的必需品外，也出售调合用的配方，可以对完成课业起到不小的帮助。

保健室



销售回复类药品的地方。如果学生在校外场景的战斗中陷入战斗不能的状态，会被强制送还到学校的保健室中进行治疗。

食堂



销售料理用的食材以及料理食谱。如果遇到了和食材、料理有关的课题，不妨到食堂来找找灵感，或许就可以找到解决办法。

工房



由学生分成小组使用的研究室，是同伴们相互交流、完成课题以及进行自由研究的地方。游戏中的存档及读档也在工房中完成。

场景探索中的发现与采集

校外场景的迷宫结构复杂，有很多等待着学生们去调查与发掘的地方。场景中出现的怪物及道具会随时间带而变化，还有一些地形需要利用跳跃、攀爬等动作才能到达。攻击键可以用来砍倒植物，在遇到敌人时如果抢先用攻击键发动攻击，也可以在进入战斗后处于先攻的有利局面。不过，如果不小心被敌人在地图上用攻击打中，则会进入后攻的被动战斗。如果不想战斗，也可以用跳跃避过敌人。地图场景中隐藏着各种道具，在出现采集符号的地方按下○键，就可以获得各种各样的道具。在水边可以钓到鱼，用铲子挖掘一些场景中的地面，还可以获得根茎类的材料。

系统介绍



本作系统中的很多细节都沿袭了GUST名作《永恒玛娜》和《伟大幻想》中的经典设计，通过炼金术进行道具调合以及利用道具战斗依然是系统的主轴。

每一章的四大课程

游戏中的每一章都由四类课程（**カリキュラム**）构成。四类课程的时间中可以做的事情各不相同。只有当一章中的全部课程都结束后，才会开始下一章。

课题履修　学生们的主业。听取讲义，接受并完成课题任务，最后提出报告并获得等级评定，以获得晋级所必需的学分。后文将进行详细介绍。



←课程表要仔细检查。

自由时间　顺利完成课业学习后，就可以在自由时间中和同伴们一起进行调合、打工，并且发生各种事件，提升和同伴之间的好感度。

补习　如果在课题履修中没有拿到规定的学分，就必须进行补习。补习时，教师会安排一些强制任务，玩家必须削减自由时间来完成这些任务。

校园活动　除了期末考试等例行事件外，学园中还会定时举办试胆大会、学园祭等多彩的校园活动。有些活动中，主角还要选择同伴一同参加。

学分制与课题任务

本作中各章划分的单位是“学期”，学期中课程的评判手段是“学分”。每一项课题任务结束后都会进行等级评定，等级评定分为“优”“良”“可”“不可”四个等级。每个学期都会对课题通过等级进行一定数量的规定，如果没有拿到规定数量的等级评定，就必须接受补习。反过来说，如果在较短时间内拿够了等级评定，就可以享受充足的自由时间了。学分等级会根据课题的完成情况来评判，因此课题完成的质量就成了进学的决定因素。如同前面提到的，本作中的课题是任务制，学生可以在学生课中自由选择想要研修的课题任务。

和同伴们的交流

在每学期取得必要的学分之后，就会进入自由时间。在自由时间里和同伴们对话，就能引发各种各样的事件，并且出现特殊的“同伴任务”。利用自由时间中完成这些同伴任务，就可以使同伴的亲密度上升。



←事件的剧情非常有趣。

组合道具进行调合

通过道具调合完成新的道具是本作系统中的主轴。完成某种道具的调合需要经过三个步骤。

获得调合的配方　不知道调合方法就什么也开始不了。调合配方的获得方法多种多样，有些可以在商店里买到，有些可以在迷宫的宝箱中获得，也有些配方需要触发事件才能拿到。

收集材料　通过上面提到的方法在场景中收集材料。用铲子挖掘根茎，用回力标打落果实等等，需要开动脑筋才能完成收集，一些简单的材料也可以在学校里买到。

进行调合　利用工房中的各种设施和收集到的素材进行调合，创造出想要得到的道具。但是，根据操作方法不同，调合出来的成品性能会发生变化。



↑很多道具的调合方法需要在迷宫中进行探索才能够拿到。

影响调合结果的因素

每种道具都拥有属性和以太（**エーテル**）值。进行调合时，各调合材料的属性和以太值会对完成品的性能产生影响。完成后的道具会根据以太值的水平追加各种“以太效果”，这些以太效果会对药品的能力及装备的数据产生非常大的影响。还有，在调合过程中，屏幕下方会显示出一个不断旋转的“炼金圆环”，每投入一种材料时，玩家需要按键让圆环停止一次，如果停止时圆环指向的属性与材料属性一致则以太值上升，相反（圆环上一致属性左侧的属性）则以太值下降。有些调合任务还会对成品的效果和以太值作出要求。

借同伴之力完成调合

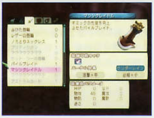
和同伴们齐心合力，才能更有效率地完成调合课题。在放入调合材料时按下□键就会显示出同伴的辅助卡片，每张卡片都拥有不同的效果，且每次都会随机替换。合理使用这些卡片，可以使调合过程变得更轻松。



←卡片的效果多种多样。

装备及饰物的调合

装备及饰物的调合并不是在工房中进行，而是在一个名为“熔炉（アタノール）室”的场所中完成，因此，武器、防具与饰物的调合也称为“熔炉调合”。通过熔炉调合可以强化装备。



→通过调合追加效果。

通过发想创造新道具

调合道具时，调合表上有时会出现角色的表情符号，选择之后就会发生被表示角色的“发想事件”，获得新道具的调合方法。“发想事件”都是一些很有趣的小对话，很值得一看。



→通过事件产生新调合。

独特的战斗系统

在战斗这个不可或缺的环节中，本作中采用了一个新的系统“行动值卡片战斗系统（ACCB）”。在这个战斗系统中，敌我双方的角色会根据速度值来统一决定行动顺序，并将所有角色的行动顺序以叠放卡片的形式表现出来。在这个系统中，玩家可以更好地对战斗的走向进行把握，还能通过技巧更改行动顺序，行动间的切入也一目了然。本作继承了《伊莉丝的工作室・伟大幻想》的技能点数（SP）系统，但本作中的SP计不再是全体共用，而是每名角色拥有各自的SP计。

巧妙的同伴连携

同伴的辅助行动是本作ACCB系统最大的特征。辅助行动只有在团队成员4人以上时才能使用，玩家可以让最初参加战斗的3名角色和其他后卫角色在适当时机进行互换。战斗画面上方卡叠右侧的“辅助卡（アシストカード）”显示的就是辅助角色，辅助卡的计量值会随着战斗时间进行而蓄积，当蓄满之后，就可以进行同伴互换了。同伴互换的方法很简单，只要在攻击或防御动作中按○键就可以完成。互换之后会追加一次换入同伴的行动机会，形成追加攻击或协助防御。

极具气势的爆发模式

连续攻击敌人或者打中敌人的弱点后，屏幕左下角的“爆发（バースト）计”就会不断上升，蓄积到一定程度以上时，己方团队就会进入“爆发模式（バーストモード）”，全体角色的攻击力上升。在爆发模式中，辅助卡的计量值会高速上升，辅助攻击的威力也会提高，甚至可以通过连续辅助攻击瞬间击倒敌人。另外，当团队进入爆发模式时，屏幕上会出现一些行动提示，同时爆发计发生变形。如果按照提示完成行动，爆发计会进一步蓄积。如果变形后的爆发计再次蓄积到终点，角色就会使出威力惊人的超必杀技“终结爆发（フィニッシュバースト）”。

利用传言争取有利条件

和普通的学校一样，阿尔雷比斯学园中的学生们也喜欢传播各种小道消息。而且，学园中的消息传播有着固定的渠道，效果也相当惊人，有些学生甚至还将“散播传言”当成维持生计的手段。巧妙利用学校中的口头传播渠道，可以为主角们创造各种有利的条件。食堂角落里体形巨大的学生就是学园的“闲话（コシップ）屋”，向他支付一定数量的金钱，他就会在学校中放出各种传言。传言效果从提升能力值到降低道具售价，各不相同，玩家可以根据行动需要来选择，使冒险过程变得更加轻松。另外，有些传言要在玩家进行了特定行动后才会出现。

通过炼金知识强化角色

本作中采用了新的育成系统“成长记录（グローブック）”。每当完成一种调合时，角色的成长记录就会开启，将冒险中获得的行动点数（AP）自由分配在各项成长要素上，就可以使角色的能力获得提升。玩家可以根据喜好调整能力倾向，创造出属于自己的角色。



←成长界面非常简明。

通过分工行动提高效率

同一个工房当中有很多名同伴，很多时候，大家分头展开行动比聚在一起更有效率。而实现这一做法的系统就是“任务分担”。只要在工房的黑板上写下同伴们的行动指示，同伴们就会在主角出发执行课题任务期间完成探索、采取、调合等工作。选择“探索”的同伴会获得AP值；选择“调合”的同伴会替主角调合道具；选择“采取”的同伴会替主角收集各种材料。需要注意的是，每一种道具都有调合难度与时限，每一名同伴也有擅长和不擅长调合的道具种类，采取时收集的材料倾向也不同，分配任务时应当仔细考虑，保证以最短时间完成任务的准备工作。

通过调合后获得的道具增加各角色的必杀技
在战斗过程中利用合适的必杀技掌握战局

维因（ヴェイン）			
名称	SP	对象	获得方法
アナライズ	8	敌单体×3HIT	初期拥有
エルーデソーン	13	范围（大）×2HIT	レザーの首轮（800AP）
シェイドシフト	24	自身	プリティリボン（1200AP）
カオスディボーション	140	敌单体×7HIT	ジャンボドーナツ（4000AP）
オーバーレルム	54	自身	巨人の指轮（3000AP）
ブレイドピラー	25	敌单体×2HIT	ノミとりネックレス（1000AP）
レイジングピラー	55	直线（大）×3HIT	ボーンネックレス（1900AP）
バイオレントピラー	100	敌全体×5HIT	ケット・シーの首轮（4500AP）
菲罗（フィロ）			
名称	SP	对象	获得方法
その场调合	–	–	取得一个LIST SKILL
ドトンカチ	20	敌单体×1HIT	唤雷针（700AP）
ミマムトルネイド	50	范围（小）×6HIT	ブランドバッグ（1400AP）
おかしなマイバッグ	15	敌单体×4HIT	[illegible]
スカイプレゼント	100	敌单体	炼金布のバッグ（3000AP）
ヒーリングエコーα	16	己方单体	初期拥有
妮可（ニケ）			
名称	SP	对象	获得方法
フレンドコール	0	–	初期拥有
ハートクラッカー	10	敌单体×5HIT	初期拥有
ハートフルアクション	75	敌单体×6HIT	スレッジハンマー（2400AP）
ウッドシェイク	28	敌全体×6HIT	ウッドティンパニ（1400AP）
ウッドスイング	45	敌全体×6HIT	アポロンの大音叉（1600AP）
ウッドストーム	70	敌全体×6HIT	炼金钢のシンバル（2700AP）
デコイシード	25	己方单体	かちわりツインズ（1400AP）
帕美拉（パメラ）			
名称	SP	对象	获得方法
がぶがぶつ	40	敌单体×4HIT	钢铁の爪（1300AP）
ぽるたーがいすと	21	范围（中）×1HIT	ぬいぐるみの爪（700AP）
いじめないで!	75	敌单体	合金の爪（3500AP）
不死身のボディ	0	自身	初期拥有
いってらっしゃい	0	敌单体	初期拥有
チュー2ベアー	40	敌单体×4HIT	プラスチックの爪（1000AP）
チュー3ベアー	80	敌单体×3HIT	ベアクロー（2400AP）
根纳尔（グンナル）			
名称	SP	对象	获得方法
スターショット	30	敌单体×5HIT	初期拥有
ビッグインパクト	50	敌单体×3HIT	ステーキ（900AP）
バスタースター	87	敌单体×7HIT	シャークギルソード（4000AP）
ドリルツイスト	74	敌单体×5HIT	バージセル（3000AP）
ライデンチャージ	20	自身	パイルブレイド（1000AP）
メガスクリュー	25	敌单体×2HIT	烧き鱼（800AP）
ハイパースクリュー	84	敌单体×5HIT	マシンクレイドル（1400AP）
スクリュードライブ	112	范围（小）×6HIT	パイルブレイド贰式（4600AP）
洛克西斯（ロクシス）			
名称	SP	对象	获得方法
ピュリファイリング	37	卡片5张×1HIT	初期拥有
リトラクション	75	卡片5张	フロンの护符（1200AP）
ジャッジメント	150	敌单体×5HIT	ワイルドカード（4300AP）
トリックエイジ	135	敌单体	トラウアタロット（3200AP）
プリベンション	30	己方全体	ランドー（700AP）
ムーンドライブ	25	敌单体×1HIT	アストラルカード（1000AP）
ルナドライブ	48	范围（小）×5HIT	ベークル圣纹纸（1900AP）
コロナドライブ	90	范围（中）×5HIT	ソーリンゲン（4000AP）
安娜（アンナ）			
名称	SP	对象	获得方法
单击・瞬梦	36	敌单体×1HIT	スケバン（1000AP）
单击・影追	93	直线（小）×2HIT	フェイザーフロウ（3000AP）
单击・斩破	28	直线（小）×1HIT	初期拥有
宇无・次元断裂	51	己方全体	回转青龙
宇无・奇流刃	45	敌单体×1HIT	次元拔刀（1200AP）
乱击・方位封阵	25	敌单体×4HIT	ロング制服（800AP）
乱击・兜剃ぎ	51	敌单体×8HIT	妖刀村正（2300AP）
乱击・刹那梦幻刀	130	敌单体×10HIT	神刀破山（4500AP）
穆佩（ムーぺ）			
名称	SP	对象	获得方法
チェンジ!	40	敌全体	ギアボックス（600AP）
フライングポット	100	敌单体	デバインシールド（1200AP）
リベンジカノン	90	敌全体×3HIT	マークⅡ（3500AP）
バイバイボム		敌全体×1HIT	量产型ポット（1600AP）
インバイトヘブン	65	敌单体×1HIT	プロトポット（2400AP）
ムーペカノン	30	范围（小）×1HIT	初期拥有
ムーペカノンMKⅡ	56	范围（中）×1HIT	ミスティカーテン（900AP）
新型'KSMM'	110	敌全体×3HIT	地球仪（3000AP）

游戏流程

本作中的章节是以学期来划分的，每一话中包含各种课程，每一种课程中需要完成的任务都不相同。在开始每一话的游戏之前，应当先仔细检查课程表。



第1话 猫、少年与炼金术

课程表	
周	课程内容
第1周	开学典礼
第2周	第1学期课题（必修：调合学1基础）
第3周	第1学期课题（必修：战斗学1基础）
第4周	事件

第1周

●剧情之后，**フィロ**成为同伴；

●到学校的学生课、保健室、购买部参观；

●在工房中发生事件，事件后与**ニケ**对话，**ニケ**成为同伴。

第2周

课题说明	
课题	调合学1基础
详细	收集3种材料！
评价条件	集齐材料就能获得高评价！
支给品	无
场所	生きし森

调合必要材料	
きよ水	调查工房里的自来水龙头
青い花びら	在生きし森中割去杂草
ハウレン草	在生きし森中割去杂草

●在学生课与柜台里的接待人员对话，获得从迷宫场景中传送回学园的道具**イカロスの翼**；

●在学生课接受“调合学1基础”的课题；

●调查工房的自来水龙头，获得**きよ水**；

●前往生きし森，剧情之后获得**青い花びら**；

●发生剧情战斗，对阵**キノアラ**×3，进行战斗系统解说；

●用攻击键砍去道路上的杂草，获得**ハウレン草**；

●回到学园，在教员室获得回复药**のレシピ**；

●调合出**リフュールポット**。

●在校庭中发生**グンナル**和**金のマナ**的支线剧情。

第3周

课题说明	
课题	战斗学1基础
详细	和大群怪物进行连续战斗并取得胜利！
评价条件	即使败北也能再度挑战！
支给品	リフュールポット×2、ネクタル
场所	生きし森

●在学生课接受“战斗学1基础”的课题；

●在工房走廊下的**アタノール**室发生事件；

●获得**昔の首轮のレシピ**；

●获得木片、**レジエン铁矿石**、土；

●调合**古びた首轮**；

●前往风の回廊，和**ちびぷに**×3、**ぷにぷに**×3、**赤ぷに**×3、**白金ぷに/赤ぷに**×3进行连续战斗。注意，白金ぷに的实力很强，应该先打倒赤ぷに，并且让**フィロ**随时使用技能**ヒーリングエコーα**进行回复。

●获得**辉くぷにぷに玉**；

●在学生课和接待人员对话完成课题；

●在这一周中，可以通过调合**クラックハンマー**（**カノーネ岩+レジエン铁矿石+齿车**）和**お気にのバッグ**（**ゼッテル、ぷにぷに玉、青い花びら**）来开启成长记录，以提升角色的能力值。

第4周

●获得一般的な布的调合配方；

●前往旧校舍，在二层和**ロアビースト**进行战斗。战斗中依然应该始终使用**ヒーリングエコーα**。

●**フラム**的调合变为可能；

●获得**ふさふさ**；

●调合**ニクロ布**。

第一话出售物品

购买部	
名称	价格
土	10
アイヒエロア	10
齿车	30
レシピ“普通の纸”	100
レシピ“指定の制服（男）”	100
レシピ“指定の制服（女）”	100
カノーネ岩	120
ドナー石	240
树冰石	220
露天商（校庭）	
名称	价格
ぷにぷに玉	20
ガッシュの枝	10
レジエン铁矿石	100
食堂	
名称	价格
キャロ芋	10
シャリオミルク	20
みかん	60
レシピ“粉末剂”	100
保健室	
名称	价格
リフュールポット	40
ネクタル	320

第2话 期末考试与戴眼镜的转校生

课程表	
周	课程内容
第1周	第2学期开学
第2周	第2学期课题（必修：预测学1）
第3周	第2学期课题（必修：药学1）
第4周	自由时间
第5周	自由时间
第6周	期末考试

↑从本学期开始，开始出现复数的必修课题，需要合理安排研修时间。

第1周

●在教室发生**ロクシス**的事件。

第2周

课题说明	
课题	预测学1
详细	通过准确的反应钓上鱼来！
评价条件	大量钓起可以获得高评价！钓上怪物减分！限制时间：2小时
支给品	ネクタル
场所	高台

●在学生课接受“预测学1”的课题；

●在高台向东进发，在水池处钓大约2个小时的鱼。钓鱼时，当显示计对准“SUCCESS”的时候按键就可以成功钓起，如果整个显示计都是“SUCCESS”说明钓到了怪物，可以故意放掉。转动左摇杆可以使显示计变慢，便于抓准时机。

●在学生课和接待人员对话完成课题。

●在校庭的垃圾焚烧炉前发生**グンナル**和**金のマナ**的支线剧情；

●在工房中发生**ニケ**、**サルフア**和**フィロ**的支线剧情；

●在屋上发生**フィロ**的支线剧情。

第3周

课题说明	
课题	药学1
详细	给田地浇水！
评价条件	预测终了时间：6小时
支给品	リフュールポット×2
场所	生きし森

●在食堂和**コロボク**对话后，传言屋开放；

●在学生课接受“药学1”的课题；

●获得**スコップ**（铲，用来进行挖掘类的采取）；

●在工房的自来水龙头或者生きし森的河中获得**きよ水**；

●从生きし森向东前往田地，发生事件；

●在学生课和接待人员对话完成课题。

●发生田地事件之后，主角就可以进行植物采取和根莱采取了。

第4、5周

●在自由时间中可以进行打工任务和同伴任务。

●在学生课调查揭示版后与接待人员对话就可以接受打工任务。

●在工房和同伴对话就可以进入同伴任务。完成同伴任务后会自动跳过一天时间，因此应当先完成打工任务再进入。

●在男生宿舍寝室的床边可以选择直接跳过本段时间。

第6周

●获得**强い纤维**的调合配方；

●回到工房中触发事件，在获得**ホッフェン**之前，炼金釜被禁止使用；

●前往高台，从存档点处继续向前，与**ロクシス**进行战斗。**ロクシス**会使用**アイスレイン**、**ピュリファイリンク**（**スロウ**+Break+伤害）和**メガヒール**进行攻击。

●向西前进，发生事件后返回学园；

●前往高台，获得**ホッフェン**×10；

●**ニケ**和玛娜签订契约；

●在工房中调合食物纤维（**ホッフェン+ゴボウストレート+きよ水**），剧情结束。

●在之后的流程中，只要前往高台上树所在的位置，就能获得**ホッフェン**。

第二话新增物品

购买部	
名称	价格
ゼッテル	80
露天商（校庭）	
名称	价格
レシピ“手袋”	200
食堂	
名称	价格
レシピ“粉末粉”	100
保健室	
名称	价格
レシピ“高级バッグ”	150

第3话 暑假与谜之幽灵的传言

课程表	
周	课程内容
第1周	暑假
第2周	自由时间
第3周	自由时间
第4周	事件

第1周

●发生幽灵事件。

第2、3周

●在屋上发生**ニケ**和**フィロ**的支线剧情；

●在**ヴェイン**的教室中发生**フィロ**和风**のマナ**的支线剧情；

●在B-1教室中**グンナル**和下级生的事件。

第3周

●根据**グンナル**的指示在保健室、旧校舍、音乐室、资料馆中调查，全部调查完成后诱发事件；

●前往资料馆深处，北侧有新的商店，如果金钱比较充裕，可以前去购买物品；

●从存档点处继续向前，和**フォーレンラヴァ**一进行战斗。**フォーレンラヴァ**一会使用扣去我方成员SP值的攻击，除了负责回复的**フィロ**外，己方全员都应

该尽快使用必杀技。击倒フォーレンラヴァ一后剧情结束。

●パメラ成为同伴。

第三话新增物品

购买部	
名称	价格
ニクロ布	70
研磨剂	230
レシピ"轻铠"	250
食堂	
名称	价格
盐	50
レシピ"炎の烧肉"	250
レシピ"果物ジュース"	250
保健室	
名称	价格
レシピ"药渍け首轮"	250
资料室北奥	
名称	价格
野生の肉	20
野生の腐肉	10
ふさふさ	30
エンドレスワカメ	50
たらこフィッシュ	50
とらふぐ	50
マスノスケ	60
兽の牙	80
キプロス铜矿石	140
カーボン岩石	140
カツウオ	180
モンスクッキー	200
にくきゅうプリーン	250
タイヤキ	500
ロングソフトアイス	510
白い羽	240
シャークギル	410
マスカット	330
ポンカン	370
ベークル圣纹纸	1000
レシピ"响くシンバル(炼金钢のシンバル)"	3500
レシピ"めがね(死线のメガネ)"	3500

第4话 前辈、洛克西斯与武斗大会

课程表	
周	课程内容
第1周	第3学期开学
第2周	第3学期课题(必修:矿物学)
第3周	第3学期课题(必修:战斗学2爆发)
第4周	第3学期课题(调合学2以太),但如果已经修够学分,则变为自由时间
第5周	自由时间
第6周	自由时间
第7周	学园祭

第1周

●グンナル成为同伴。

第2周

课题说明	
课题	矿物学
详细	尽量采掘矿石!
评价条件	采掘地点多可以获得高评价
支给品	リフュールポット×2
场所	マナ遗迹

进入本周之后,任务分担和队伍排列功能就开启了,可以先进行一下统筹。

●任务分担功能开放;

●队伍排列功能开放;

●在工房发生事件;

●在工房廊下发生事件;

●前往マナ遗迹,和フローター×2、ドレイク发生战斗,进行系统解说;

●获得つるはし(锹,用来进行开掘类的采取);

●采掘矿石直到18时为止,一旦到了18时就会被强制送回入口处。场景中一共有3处采掘点,第2处采掘点从田地尽头跳到柱子上再向左下前进,通过墙壁背面即可到达;第3处采掘点在第2张地图上。为了获得优评价,应当极力避免战斗与采集。理论上,在3处采掘点进行采掘可以获得优评价,2处可以获得良评价,1处只能获得可评价。但实际上,只要在第1和第3采掘点进行采掘就可以获得优评价,第2采掘点可以忽略。

●采掘完成后,课题结束。

●在ヴェイン的教室中发生フィロ和教导主任的支线剧情;

●在资料馆发生パメラ和同伴的支线剧情;

●在工房发生グンナル和同伴的支线剧情;

●在工房发生ニケ和フィロ的支线剧情。

第3周

课题说明	
课题	战斗学2爆发
详细	进入爆发模式后打倒目标!
评价条件	进入爆发模式后评价上升,想定战斗时间:30分
支给品	フラム×5、ネクタル、リフュールポット×2
场所	生きし森

●在学生课接受"战斗学2爆发"的课题。这个课题的评价与完成事件有关,而计时从接受课题的一刻开始,因此应当事先做好充足的准备,接受课题后迅速完成并立刻报告。

●在生きし森向东前进,与ストーンウォッチャー进行战斗。ストーンウォッチャー会使用全体攻击カラミティ,但火、冰、雷的属性魔法都是弱点,因此应当先通过魔法攻击迅速积累爆发计,进入爆发模式后再用技能和连携攻击发动猛攻。

●在学生课和接待人员对话完成课题。

第4周

课题说明	
课题	调合学2以太
详细	调合出高以太值的フラム!
评价条件	以太值较高则评价上升
支给品	无
场所	工房

●在学生课接受"调合学2以太"的课题。不过,修这个课题只是为了在解说模式里增加关于以太值的说明,如果没有特别的执着,还是在第3周之前修满学分比较好。

●接受课题后,在保健室中听取炼金圆环的说明。

●回到工房中调合フラム。

●调合フラム之后前往ヴェイン的教室。此时フィロ会对成品的以太值进行检查,如果对结果感觉不安,可以回工房重新调合。

●进入教室,交出フラム,课题结束。

第7周

●依次在教室、B-1教室、校庭中触发事件;

●在讲堂进行武斗大会1回战,对手是大会预选生徒A和大会预选生徒B。对手会使用ライトニング和ブースト进行攻击,应当使用回复道具和ヒール慎重地进行战斗;

●在校庭中发生事件;

●前往マナ遗迹,进入深处发生事件;

●继续向北前进与レーネ发生战斗。レーネ会使用Break攻击和必杀技大みかん爆弹(全体伤害+睡眠效果)。

●获得魔杭の布(ミスティカーテン)的调合配方。

●回到讲堂,进行武斗大会决胜战,对手是ロクシス和トニ。ロクシス会使用アイスヴェレ、メガヒール和ピュリファイリング,トニ会使用ツイステッドフレア和ウォールアッパー进行攻击。对手的攻击力相当高,应当事先准备好大量回复道具。

●获得魔法の照射板(デバインシールド)的调合配方。

●ロクシス成为同伴。

第四话新增物品

购买部	
名称	价格
合皮レザー布	140
深层海洋水	70
レシピ"炼金钢(黑色钢)"	350
露天商(校庭)	
名称	价格
レシピ"レトロな制服(ガクラン)"	350
レシピ"レトロな女制服(スケバン)"	350
レシピ"ファンシー帽子(みかん帽)"	350
食堂	
名称	价格
レシピ"保存食(シャリオチーズ)"	350
レシピ"传统ケーキ(チーズケーキ)"	350
保健室	
名称	价格
レシピ"神の饮み物(ネクタル)"	350
レシピ"精神安定剂(琥珀汤)"	350
レシピ"小さい杖(アクレピオス)"	350
レシピ"天使の羽(天使の羽)"	350
レシピ"ぬいぐるみ(ぬいぐるみの爪)"	350
レシピ"ヘッドギア(羽饰り)"	350

第5话 新同伴与父亲的话

课程表	
周	课程内容
第1周	第2学年开学
第2周	第4学期课题(必修:自然学1基础)
第3周	第4学期课题(必修:调合学3派生、战斗学3连携)
第4周	第4学期课题(必修:调合学3派生、战斗学3连携),但如果已经够学分,则变为自由时间
第5周	自由时间
第6周	自由时间
第7周	期末考试

第1周

●アンナ成为同伴。

第2周

课题说明	
课题	自然学1基础
详细	从千年树上采集果实!
评价条件	采集较多果实可以获得高评价!采集稀有果实可以获得高评价!
支给品	琥珀汤×2、ネクタル
场所	千年树

●千年树和龙の墓场场景开放;

●在学生课接受"自然学1基础"的课题;

●获得ブーメラン(回力标,用来砍落高处的东西);

●在千年树下采取果实;

●在千年树树干处采取果实;

●在千年树树顶采取果实;

●离开千年树,课题结束。注意,由于一离开千年树课题就强制结束,因此应当慎重地躲避敌人,尽量走完3个采集点。想取得优评价的话,应该在早晨时间带前往树顶的采集点。

●在工房发生アンナ和ニケ的支线剧情;

●在校庭发生ロクシス的支线剧情;

●在食堂发生グンナル和アンナ的支线剧情;

●在屋上发生フィロ的支线剧情;

●在教室发生アンナ的支线剧情;

●在教员室发生パメラ的支线剧情。

第3、4周

●从两个课题中进行选择。两个课题中都不会获得新的调合配方,也不会发生特殊事件,按喜好选择即可。如果追求效率,推荐选择"调合学3派生",因为只需要调合就能通过了。

课题1说明	
课题	调合学3派生
详细	调合高品质的回复药!
评价条件	和同伴协力进行调合!
支给品	无
场所	工房

●在学生课接受"调合学3派生"的课题;

●在工房中调合リフュールポット,通过ロクシス的发想事件获得エクセリフュール的配方;

●调合エクセリフュール(トーン+ランド一+マスカット+黑い溶液),最好通过协力调合使以太值达到100。实际上,这个道具从第2周就可以进行调合,如果事先准备好,可以节约更多时间。

●在教室上交成品,完成课题。

课题2说明	
课题	战斗学3连携
详细	用高连击数的连携攻击打倒目标!
评价条件	在爆发模式中得到高连击数
支给品	レヘルン×3、リフュールポット×3
场所	マナ遗迹

●在学生课接受"战斗学3连携"的课题;

●讲义中出现选择肢时，选择“パーティーでの连携”；

●前往マナ遗迹北侧地图，与石帝进行战斗。石帝的弱点属性是雷，攻击力很高，但HP不是很多，如果己方过多使用强化技，可能在连击数积累之前战斗就已经结束了。因此想获得高评价，就应当先用通常攻击混合雷属性攻击以进入爆发模式，之后再通过连击解决战斗，连击数达到12左右就能拿到“优”评价了。

●在学生课和接待人员对话完成课题。

第7周

●在教员室的各房间中与**ゼップル**、**ロル**和**ディオル**进行对话；

●在教员室中**イゾルデ**的房间和**イゾルデ**进行对话；

●前往龙の墓场・骨之道，依次向北、西方向前进，来到天の道；

●从龙の墓场・天之道向北前进，发生事件；

●继续向北前进，和大翼龙进行战斗。此时的主角团队无法对大翼龙造成有效伤害，坚持一定回合后战斗就会结束。

●协力攻击（**ヴァリアブルストライク**）开放。

●终结爆发（**フィニッシュバースト**）开放。

●再次与大翼龙进行战斗。这次己方可以造成正常伤害了，使用协力攻击和终结爆发可以一次削去大翼龙很多HP。大翼龙的必杀技**フレアレイ**会对己方全员造成250左右的伤害，一旦进入准备动作，全员应当立即进行防御。

●获得魔力の指轮（**フレイムリング**）的调合配方；

●战斗胜利后继续前进，发生事件。

第五话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ“高贵な织物（シルティクロス）”	500
レシピ“振动金属（アポロンの大音叉）”	500
黑色钢	360
レシピ“亚流机械剑（マシンクレイドル）”	500
レシピ“爱用の刀（次元拔刀）”	500
レシピ“プレートメイル（アイアンプレート）”	500
露天商（校庭）	
名称	价格
ギアボックス	300
食堂	
名称	价格
小麦粉	60
褐色の地下水	50
苦ぶどう	220
保健室	
名称	价格
キュアポット	150
黑い溶液	300
保存液	260
レシピ“可爱いリボン（プリティリボン）”	500
レシピ“ゲームカード（アストラルカード）”	500

第6话 自由研究与未知的遗迹

课程表	
周	课程内容
第1周	暑假
第2周	自由时间
第3周	自由时间
第4周	自由时间
第5周	事件

第2周

●在一年级教室发生**アンナ**的支线剧情；

●在工房发生**パメラ**的支线剧情；

●在教室发生**フィロ**的支线剧情；

●在校庭发生**グンナル**的支线剧情；

●在校庭的垃圾焚烧炉发生**ロクシス**的支线剧情；

●在女生宿舍发生女生们的支线剧情。

第5周

●**マナ**遗迹・内部上层开放；

●在**マナ**遗迹・内部上层向西前进，在存档点前方开掘岩石触发事件，和**トニ**、**レーネ**进行战斗。战斗中先使用协力攻击和必杀技集中打倒两人中的其中一人，剩下的就好解决了。

●获得重铠（**エストヴァンガード**）和女性铠（**フェイザーフロウ**）的调合配方；

●回到工房发生事件，**ムーペ**成为同伴。

第六话新增物品

购买部	
名称	价格
シルキィクロス	360
レシピ“高级用纸（ベークル圣纹纸）”	600
レシピ“金属クロー（钢铁の爪）”	600
露天商（校庭）	
名称	价格
トーン	180
プロージョン	410
ブループ铅石	420
レシピ“土のこね方（魔法の粘土）”	600
レシピ“纲かご（炼金术士のカゴ）”	600
レシピ“不可视のマント（トレハンマント）”	600
食堂	
名称	价格
レシピ“プティング（うにぷにプリン）”	600
保健室	
名称	价格
レシピ“财布（ガマロ）”	600

第7话 学园祭与猜谜大会？

课程表	
周	课程内容
第1周	第5学期开学
第2周	第5学期课题（必修：纹章学1基础）
第3周	马拉松大会
第4周	自由时间
第5周	自由时间
第6周	自由时间
第7周	学园祭

第2周

●主角将从此时友好度最高的同伴手中获得道具。如果是**フィロ**，会获得魔法攻击力の实；如果是**ニケ**会获得速度の实；如果是**パメラ**，会获得魔法防御力の实；如果是**グンナル**，会获得物理攻击力の实。

●在教员室发生**パメラ**的支线剧情；

●在女生宿舍发生4名女性角色的支线剧情；

●在校庭的垃圾焚烧炉发生**ロクシス**的支线剧情。

第3周

课题说明	
课题	纹章学1基础
详细	发现古代装置并起动！
评价条件	向深处探索可以获得高评价！ 想定时间：10小时
支给品	琥珀汤×2、**エクセリフユール**×2、**キュアポット**×2
场所	风の回廊・深渊

●在学生课接受“纹章学1基础”的课题；

●讲义中出现选择肢时，选择“炼金术の力の增加”；

●前往风の回廊的深处，将周围的怪物清除之后调查纹章，并选择“**ディル**”；

●继续前进，来到风の回廊・深渊；

●向东前进，之后再转向南，走到尽头处发生事件；

●回到学生课和接待人员对话完成课题。

●课题完成后，风の回廊・深渊开放。

第4周

课题入手道具	
优	物理攻击力の实/物理防御力の实/魔法攻击力の实/魔法防御力の实/速度の实
良	常若の林檎/久远の桃
可	**エクスリフユール**×7
不可	无

●前往高台，和**ゼップル**对话，课题开始；

●在时间带变为黄昏之前不抵达终点就算不及格。

●在存档点前方和暴走生徒（男）、不良生徒（男）进行战斗；

●到达终点之前，如果时间成绩较好，就会发生和**トニ**、**レーネ**的战斗。如果成绩较差，这场战斗就不会发生。战斗胜利之后抵达终点可以获得优胜。

●继续前进，发生事件。

●回到学生课和接待人员对话完成课题，并根据成绩获得相应道具。

第7周

●在校园中寻找同伴一起参加猜谜大会。同伴们的地点分别在：

フィロ：**ヴェイン**的教室；

ニケ：食堂；

パメラ：资料馆；

グンナル：工房廊下的屋顶；

ロクシス：购买部；

アンナ：女生宿舍；

ムーペ：学园地下。

●听取谜题“巨大鱼の捕获”；

●前往高台的钓鱼点，发生事件；

●钓到**とらふぐ**之后返回学园；

●听取谜题“巨大な物を作ってくること”；

●前往工房，获得巨大な指轮（巨人の指轮）的调合配方；

●然后前往熔炉室，调合巨人の指轮（**アイアンプレート**或黑色钢+**フレイムリング**+**ブループ**铅石）；

●调合成功后回到讲堂，发生事件；

●听取谜题“风の回廊のどこかで采れる、黑**マスカット**を持ってくる”；

●前往风の回廊・深渊，向东行进，与不良生徒（男）×3、不良生徒（女）发生战斗；

●在目的地采集黑**マスカット**；

●回到讲堂，发生事件。

第七话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ“改造机械剑（バージゼル）”	700
露天商（校庭）	
名称	价格
レシピ“超爆弹（テラフラム）”	700
食堂	
名称	价格
レシピ“粒シャーベット（ブドウシャーベット）”	700
保健室	
名称	价格
琥珀汤	1000
レシピ“精灵结晶（カノーネ结晶）”	700
资料室北奥	
名称	价格
レシピ“新宇宙船（マークⅡ）”	700

第8话 生病的猫与玛娜之药

课程表	
周	课程内容
第1周	第6学期开学
第2周	第6学期课题
第3周	第6学期课题
第4周	第6学期课题
第5周	第6学期课题
第6周	自由时间
第7周	自由时间
第8周	第6学期结业

第2周

●在工房发生**ロクシス**的支线剧情；

●在工房发生**アンナ**的支线剧情；

●在工房发生**ニケ**的支线剧情；

●在工房廊下发生**フィロ**和**ム－ペ**的支线剧情；

●在教室发生**ムーペ**的支线剧情；

●在男生宿舍发生**グンナル**和**ロクシス**的支线剧情；

●在资料馆发生**パメラ**的支线剧情。

第2-5周

●从“炼金术史学”“调合学5应用”“调合学6调理”“战斗学4温存”当中进行选修。如果取得两次“优”，就可以在两项课程中修满学分。

课题1说明	
课题	炼金术史学
详细	调查风の回廊的环境！
评价条件	获得道具20个以上可以获得高评价！想定时间：10小时
支给品	フラム×3、レヘルン×3
场所	风の回廊・雾层

●从风の回廊・雾层前往尽头的风のマナの祭坛；
●在归途中收集20个以上的道具并走出风の回廊・雾层，任务结束；
●在学生课和接待人员对话完成课题。

课题2说明	
课题	调合学5应用
详细	"仔细地"调合テラフラム！
评价条件	调合仔细可以获得高评价！
支给品	无
场所	工房

●在教室和イゾルデ对话后，在情报屋花1000金钱听取情报；
●从校庭的露天商手中购买超爆弹（テラフラム）的调合配方；
●调合出以太值在20左右，附带"精巧"属性的テラフラム（カノーネの结晶+プロージョン+フレイムリング）。如果材料的以太值太高，要利用调合中的操作或协力调合降低以太值。

课题3说明	
课题	调合学6料理
详细	制做老师喜欢的レッドスープ！
评价条件	调出"激辛"口味可以获得高评价！
支给品	无
场所	工房

●和ゼップル对话后；
●调合出以太值在10左右，附带"激辛"属性的レッドスープ。如果材料的以太值太高，要利用调合中的操作或协力调合降低以太值。
●在学生课和接待人员对话完成课题。

课题4说明	
课题	战斗学4温存
详细	避开战斗通向迷宫深处！
评价条件	发生战斗评价下降，想定时间：5小时
支给品	琥珀汤×3、エクセリフュール×3
场所	マナ遗迹・内部上层

●一边避开敌人，一边前往マナ遗迹・内部上层深处的中核地带；
●在学生课和接待人员对话完成课题。

第8周

●在教员室ゼップル的房间中发生事件；
●ヴェイン强制脱离战斗组，暂时不能参加战斗；
●旧校舍・闭锁区域开放；
●前往旧校舍・闭锁区域深处，发生事件；
●进入第五区画，在身处和キマイラ进行战斗；
●获得月の花；
●回到教员室，发生事件。



第八话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ"カミソリ札（ゾーリンゲン）"	800
レシピ"炼金术シンボル（ウロボロスシンボル）"	800
レシピ"新ハンマハンマ（ヴォレイクラッカー）"	800
露天商（校庭）	
名称	价格
レシピ"金属制カバン（プレートバッグ）"	800
レシピ"异国の刀剑（回转青龙）"	800
レシピ"魔法の法衣（龙鳞の衣）"	800
食堂	
名称	价格
レシピ"デカドーナツ（ジャンボドーナツ）"	800
レシピ"鱼ロボ（深海勇者鱼カイザー）"	800
保健室	
名称	价格
レシピ"扩散回复液（リフュールオール）"	800
レシピ"超アルコール（ネクタルスーパー）"	800

第9话 自己的将来与炼金术的历史

课程表	
周	课程内容
第1周	第3学年开学
第2周	第7学期课题
第3周	第7学期课题
第4周	第7学期课题
第5周	第7学期课题
第6周	自由时间
第7周	自由时间
第8周	第7学期结业

第2周

●神の伤迹、时计塔开放；
●在工房发生ロクシス的支线剧情；
●在工房发生ムーペ的支线剧情；
●在工房发生ロクシス和フィロ的支线剧情；
●在食堂发生ニケ的支线剧情；
●在食堂发生アンナ的支线剧情；
●在资料馆发生パメラ的支线剧情；
●在教室发生フィロ的支线剧情。

第2-5周

●从"调合学7机材""自然学2""战斗学5威力""调合学8攻击"当中进行选修。如果取得两次"优"，就可以在两项课程中修满学分。

课题1说明	
课题	调合学7机材
详细	从资料馆深处找到フラスコ！
评价条件	找到重要机材可以获得高评价！
支给品	无
场所	资料馆

●从资料馆向北前进，在宝箱中获得フラスコ；
●调查旁边的墙壁，发现调合机材整备读本；
●向南，再向西前进从宝箱中获得古びたフラスコ；
●回到工房，调合出ガリレオのフラスコ（古びたフラスコ+研磨剂）；
●进入教室完成课题。

课题2说明	
课题	自然学2
详细	完成风の回廊・深渊的地图！
评价条件	想定时间：10小时
支给品	デバインシールド×2、ミスティカーテン×2
场所	风の回廊・深渊

●完成风の回廊・深渊的地图后来到最深处，任务终了；
●在学生课和接待人员对话完成课题。

课题3说明	
课题	战斗学5威力
详细	通过爆发形成大伤害打倒目标！
评价条件	最大伤害值突出可以获得高评价！想定战斗时间：30分
支给品	ステーキ×3、烧き鱼×3
场所	千年树

●在千年树和ドンケルナイト进行战斗。ドンケルナイト的弱点属性是炎，可以一边使用フレアレイン等技巧积累爆发值，一边让ヴェイン等主要攻击手吃下支给品中的ステーキ，当进入爆发模式后，立刻使用协力攻击，这样可以非常简单地形成大伤害。让爆发计蓄到尽头使用终结爆发也是个好方法。这个任务的战斗时间意外地充裕，达到规定的最大伤害后就不必再着急，可以采用稳妥的方式进行战斗。最高伤害达到3000以上并在规定时间内迅速胜利就可以拿到"优"评价。
●回到学生课和接待人员对话完成课题。



课题4说明	
课题	调合学8攻击
详细	只用道具打倒目标！
评价条件	道具使用过多则评价下降，想定战斗时间：20分
支给品	リフュールオール×3、トランキライザー×3、テラフラム×3
场所	时计塔

●在时计塔深处和ポルターガイスト进行战斗，道具使用次数在10次以下就可以拿到"优"评价。
●回到学生课和接待人员对话完成课题。

第8周

●マナ遗迹・下层中枢开放；
●进入マナ遗迹・下层中枢，在中部按下按键将水抽干；
●来到最深处发生事件；
●和所有同伴进行对话；
●和ツヴァイスモンデ进行战斗。ツヴァイスモンデ会使用ピアシングニードル、ブレザーコマンド、ライアットストーム（同时削去HP和SP）、ヘブンズゲート、グレートホイール等全体攻击发动进攻。战斗时应当一边使用全体回复魔法或道具，一边通过协力攻击和必杀技进行攻击。
●战斗胜利后，获得绿色の石版（深绿のタブレット）的调合配方。

第九话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ"液体金属（液体金属）"	1000
レシピ"奇迹の粉（辉きの粉）"	1000
クロム水晶	420
露天商（校庭）	
名称	价格
レシピ"涡巻くラッパ（ベルベットホルン）"	1000
保健室	
名称	价格
圣辉石	450
カノーネ结晶	450

第10话 咳嗽的猫与无能为力的我

课程表	
周	课程内容
第1周	暑假
第2周	自由时间
第3周	自由时间
第4周	自由时间
第5周	事件

第2周

●在工房发生アンナ的支线剧情；
●在工房发生フィロ和ムーペ的支线剧情；
●在资料馆发生パメラ的支线剧情；
●在屋上发生ニケ和フィロ的支线剧情；
●在屋上发生フィロ的支线剧情；
●在工房廊下的空室发生パメラ的支线剧情。

第5周

●在教员室イゾルデ的房间发生事件；
●龙の墓场・原初の穴开放；
●前往龙の墓场・原初の穴，一路向北到达目的地，与イゾルデ进行战斗。イゾルデ会使用ソードクリエイト、グランゲイズ、ネイルフロウ、パキシムバイト、グラビティバースト等技巧发动攻击。基本上，稳扎稳打就可以取胜。
●获得究极の灵药（エリキシル剂）的调合配方。



第十话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ"发火装置（自动发火装置）"	1500
レシピ"クーラー（クールストン）"	1500
レシピ"传说のローブ（アルケミローブ）"	1500
露天商（校庭）	
名称	价格
レシピ"炎の壶（地狱の火炎）"	1500
レシピ"冰结装置（ダイヤモンドダスト）"	1500
レシピ"发雷マシン（发电エレキテル）"	1500
保健室	
名称	价格
レシピ"圣なる杯（辉く圣杯）"	1500

第11话 伊佐尔蒂的决意和少年们的迷失

课程表	
周	课程内容
第1周	第8学期开学
第2周	第8学期课题
第3周	第8学期课题
第4周	第8学期课题
第5周	第8学期课题
第6周	自由时间
第7周	自由时间
第8周	第8学期结业

第2周

●在资料馆发生パメラ的支线剧情；

●在屋上发生ニケ和フィロ的支线剧情；

●在工房廊下的空室发生パメラ的支线剧情；

●在校庭的垃圾焚烧炉发生ロクシス的支线剧情。

第2-5周

●从“纹章学2”“战斗学6速度”“调合学9应用”“战斗学7连锁”当中进行选修。

课题1说明	
课题	纹章学2
详细	寻找3个纹章并解读！
评价条件	想定时间：10小时
支给品	エクセリフュールx3、ネクタルスーパーx3
场所	マナ遗迹・下层中枢

●在入口附近发现2个纹章，最深处发现1个纹章之后任务终了；

●在ヴェイン的教室和教导主任对话；

●对话中出现第一个选择肢时，选择“学园を空中に浮かしている”；

●对话中出现第二个选择肢时，选择“学园全体のマナの力を　幅させている”；

●对话中出现第一个选择肢时，选择“マナ”。

课题2说明	
课题	战斗学6
详细	打倒目标
评价条件	？？？
支给品	リフュールオールx3、トランキライザーx3
场所	时计塔

●在时计塔中和暴れキノアラ进行战斗。这个课题的评价条件是“不明”，实际上是考验战斗胜利的速度。暴れキノアラ在战斗超过一定时间之后就会逃走，需要追上它继续开始战斗。能在一场战斗中胜利就能得到“优”评价，被暴れキノアラ逃走的次数越多，评价就越低。因此，这是一场重视攻击效率的战斗。暴れキノアラ在战斗开始时会使用必杀技野生の王国召唤出ヤクトベア和ヤクトディーゲル，这些小兵即使打倒也会重新被召唤出来，不用浪费时间在它们身上。一开始可以让ヴェイン留在后列，待协力攻击时再换到前列来进攻。如果能蓄积出终结爆发，战斗会更简单一点。

●胜利之后，回到ヴェイン的教室与ロル对话。

课题3说明	
课题	调合学9应用
详细	调和终极的灵药！
评价条件	以太值较高可以获得高评价！
支给品	无
场所	工房

●在工房调合出一个エリキシル剂，评价标准只和以太值有关，效果部分没有什么特殊要求。

●在学生课和接待人员对话完成课题。

课题4说明	
课题	战斗学7连锁
详细	用极限的连续攻击打倒目标
评价条件	高连击数可以获得高评价！目标连击数：20
支给品	リフュールオールx3、ネクタルスーパーx3
场所	风之回廊・深渊

●在风之回廊・深渊和サイレントホ　ン进行战斗。评价标准是一轮攻击中的连续HIT数，首先进入爆发模式，然后依次使用必杀技、辅助攻击和协力攻击，就可以获得较多HIT数的连击。达到34HIT以上就可以获得“优”评价。

●胜利之后，回到ヴェイン的教室与ゼップル对话。

第6、7周

●触发各同伴的最终支线事件。除ムーペ的事件是第4次外，其余角色的事件都是合计发生第5次；同伴中只有一人可以诱发最终事件，诱发其中一名同伴的最终事件后，其余角色的最终事件就不会发生了。同时，游戏结局也将是这名诱发了最终事件的同伴的结局。因此，选择诱发最终事件之前应当存档，并且作出慎重的选择。

●如果完成了第11话的所有打工任务，会追加两个隐藏的打工任务。这两个任务的难度极高，应当将角色培养到最强水平再来挑战。

第3周

●资料馆・未整理地带开放；

●从资料馆尽头的传送点进入资料馆・未整理地带；

●来到最深处，发生已经诱发了最终支线事件同伴的专用事件；

●事件之后进入和イゾルデ的战斗。イゾルデ拥有雷属性，应当使用雷以外的属性进行攻击。イゾルデ会使用サフィゲイト（全体封印）、バキシムバイト（魔法防御力降低）、ネイルブロウ、グランゲイズ、サイダーレイン、バンカーピラー等招式发动攻击，当所剩HP不多时，还会发动古代の秘术进行连续行动。特别要注意的是终极必杀技グラビティバースト，这招虽然要蓄一回合才能发动，但如果不防御会受到即死级的伤害，一定不能着急攻击而忘记防御。

●战斗胜利后，获得炼金の结晶（アロマテリア）的调合配方。

第十一话新增物品

购买部	
名称	价格
レシピ“高贵な服（キングスタイル）”	2500
レシピ“豪华な船盛り（渔船モリロー）”	2500
资料室北奥	
名称	价格
レシピ“インゴット（金块）”	10000

第12话 过去的记忆与期望的未来

课程表	
周	课程内容
第1周	事件
第2周	事件
第3周	毕业典礼

第2周

●最后一章全部是事件，因此没有按周进行的行动。

●最后一章中，商店里没有增加任何新商品。

●在教室和教员室发生事件；

●在工房发生事件；

●在校庭发生事件后，前往心の槛。发生事件后就不能在校庭中进行购物了，因此事先一定要买好想买的东西。

●通过传送来到心之槛表层；



●与トニ、レーネ进行战斗。二人会通过サモニング召唤出苍炎のマナ，战斗方法和以前一样，一个一个顺序打倒。

●回到传送地点，前往表层东门；

●与大翼龙进行战斗。大翼龙会使用ソニックインパルス、ファイアキャノン和フレアレイ（第一回合蓄力，第二回合全体大伤害攻击）发动进攻。フレアレイ一定要注意防御。

●回到传送地点，前往表层东门；

●与ツヴァイスモンデ进行战斗。ツヴァイスモンデ会使用ターンスライド、ブレードホイール、ピアシングニードル和ヘブンゲート等招式发动进攻。

●回到传送地点，通过中层，到达



深层，参战成员要重新在ヴェイン以外的7个人中进行选择。

●与ヴェイン进行战斗。ヴェイン会使用ツインブレス、コールメテオ和ブリトラ等招式发动进攻。

●ヴェイン重新加入队伍，进行最终战的成员选择。

●与狂气の瞳进行战斗。这场最终战是以ヴェイン战后连续战斗的形式进行的，因此开局时一定要注意维持阵线。狂气の瞳会召唤出愤怒の泪レイ



ジネス×2、悲哀の泪ソウルフル×2和绝望の泪デスペイア×2，但这些小兵的实力并不算强，可以直接忽视，或者用全体攻击顺便清掉。最终BOSS狂气の瞳的主要攻击技是ツインブレス和绝望の波动（全体HP、SP伤害）。需要注意的是特殊攻击——光届かぬ世界，这招使用第一次之后，我方的回复能力会大幅降低，使用第二次之后则回复完全失效。此时不要慌张，先用队列成员变更和HP吸收技能顶住，过一段时间之后，这招的效果就会消失。狂气の瞳在HP剩余不多时会召唤出シャドウ，此时只要再集中攻击一阵，就可以取得最后的胜利。

第3周

●欣赏游戏的共通结局。

●如果有完成了最终支线剧情的同伴角色，则继续欣赏该同伴的专用结局。

通关要素

（1）通关奖励

●在特别模式中追加“CAST”和“ENDING”；

●在记忆卡中存有通关记录的状态下读取第11话以后的存档，就可以进入旧校舍・闭锁区域的隐藏迷宫进行探险。

（2）2周目继承要素

●读取通关记录，就可以以继承1周目部分要素的状态开始2周目游戏。

●可以继承的要素有：通过成长记录提升的能力值和技能；金钱；AP；HELP以外的图鉴。

●不能继承的要素有：道具；装备；HELP图鉴。



原创世纪中的热血机器人之战 燃烧不尽的激情与钢铁之魂!!

熟练度系统

熟练度这个设定最早是在PS版机战α中出现的，不过当时的熟练度系统更为复杂，包括角色之间对话时的选项都会影响到熟练度的变化，而且熟练度数值的变动并不固定，到了OG时，就已经演变为每一个关卡中都有一个单独的“熟练度达成条件”，完成该条件即可获得本关的熟练度点数，每一关都能获得1点。可以说，熟练度是为了在一定程度上提升游戏的难度而设置的，想要完成该条件通常都比胜利条件要难上不少。还有，玩家得到的熟练度的多少，关系到隐藏机体和隐藏武器的获得，还有，最终话的出现对熟练度也有要求。

驾驶员养成系统

战斗中我方机体击坠敌方机体之后，除了能获得经验值与金钱之外，还能获得“驾驶员点数”，也即PP，干掉的敌人等级越高，特别是BOSS级别机体的话，获得的PP点数也就越高。游戏中可以在关卡之间的准备画面中选择“パイロット养成”中利用PP点数可以用来提升机师的各项能力值、习得特殊技能以及提升地形适应性。建议优先用PP点来学习技能，特别是“SP回复”这个特技，个人认为是最强悍的，必须第一个学会！这次的特殊技能和以前的GBA版相同，不过为了对应这次OGS中新增的“ツインユニット”系统而新增了两项技能，其中“ラーニング”可以使组队的僚机在战斗中获得与长机相同的PP点数，“集束攻击”则是在组队攻击时，长机或僚机给与对方机体伤害时的伤害减少值减少20%——可能读起来有些拗口，不过关于组队系统的说明，我们会专门进行详细说明。另外，“补给技能”可以使拥有补给装置的机体在移动后进行补给，非常的实用。



特殊弹的开发与装填

“特殊弹”系统是本作中新增的系统。战斗后除了能够获得强化芯片外还能获得特殊弹，这些特殊弹有着各种各样的特殊能力，例如可以提升攻击力、提高命中率、提升气力、增加射程、提高地形适应力等等。想要使用特殊弹，就必须在过关后的准备画面中选择“武器选择”→“特殊弹”界面中进行设定，需要注意的是，特殊弹往往有着两种效果，有可能是在提升一项能力的同时会降低另外一项能力，不过后期也有能够同时提升两种能力的特殊弹。还有，必须先“开发”出至少一种特殊弹才能进行“装填”，进行开发时，最多可以选择3种素材，最少必须选择2种素材进行组合。能够装填这些特殊弹的也只有特定一些机体的特定武器——主要是能够发射实弹的武器。

ALL武器与ALLW武器

顾名思义，ALL属性的武器就是我方的一架机体在使用该武器时，能够同时攻击到敌方组队中的两架机体，当然对敌方组队中的伤害值只有60%。需要注意的是，我方机体在使用ALL属性的武器攻击时，即便附近有可以发动援护攻击的我方机体，也是不能进行援护攻击的；相应的，如果我方机体在使用非ALL属性的武器攻击时，附近能够发动援护攻击的我方机体是不能使用ALL属性的武器进行援护的。

ALLW属性的武器和ALL比较类似，不同的是，ALLW的武器可以同时攻击地图上相接的两个敌方单位（只能上下左右相邻，斜向的不算）。从属性设定上来讲，ALLW属性的武器要优于ALL属性的武器，比如即便是两个相邻的敌方组队，我们也可以用ALLW的武器全部攻击到，也就是说理论上来讲能够同时最大攻击到4架敌方机体，使用是选择“ダブルアタック”即可。其余方面，ALLW的武器要注意的事项与ALL的武器相同。





PS2	本刊译名：超级机器人大战OGS				CERO B
	BANPRESTO	7329日元	2007.6.28		
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	238KB以上	

ツインユニット组队系统

本系统是PS2版OGS中新加的，简单而言，当我方机体满足一定条件以后，即可将两台相邻的机体组合成一个小队，具体条件如下：1、两台机体的机师气力值都超过110；2、两台机体必须相邻，8个方向的1格距离之内都行。组队后进行战斗时，两台机体就会同时发动攻击，这里有一个组队后长、僚机的伤害值变化系统，这里详细说明一下：假如我方一个组队攻击敌方的一个组队（敌人也是可以组队的），我方的长机攻击对方的长机伤害值不变，我方的僚机攻击对方的长机伤害值只有60%；我方的长机攻击对方的僚机伤害值只有60%，我方的僚机攻击对方的僚机伤害值不变；反之敌人攻击我方时亦然。

在组队对组队的战斗中，我们可以选择"集中攻击"让两台我方机体优先集中攻击对方一台机体以消灭其有生力量，也可以选择"分散攻击"，各打各的。

我方除了母舰之外的所有机体都是有"机体特性"这一属性的，在机体状态栏的左上角即可看到，这是本作中新增的设定，机体特性一共有七大类：格斗、射击、念动、防御、命中、回避和泛用。机体特性在组队时是可以进行加成的，而两台同属性的机体组队后还有追加的加成效果，我们将只要是组队后就有的加成称之为"机体特性效果"，同属性的机体组队后的加成称之为"W效果"，组队后的总效果=机体特性效果+W效果。（如右表）

机体特性效果	
格斗	格斗武器给对方的最终伤害值+5%
射击	射击武器给对方的最终伤害值+5%
念动	念动系武器给对方的最终伤害值+5%
防御	我方机体遭受攻击时的最终伤害值-5%
命中	我方机体的最终命中率+5%
回避	我方机体的最终回避率+5%
泛用	我方机体的最终命中率、回避率+5%
W效果	
格斗	移动力+1
射击	射程+1
念动	驾驶员念动力级别+1
防御	护罩效果+200
命中	CRITICAL率+50%
回避	追加分身能力
泛用	格斗、射击+5%、命中、回避+5%

下面我们来举例说明一下，方便大家理解。我方一架属性为格斗和一架属性为射击的机体组队后，其加成效果应该为"格斗武器给对方的最终伤害值+5%、射击武器给对方的最终伤害值+5%"，也就是两台机体特性效果的简单叠加，没有W效果；我方两家属性同为格斗的机体组队后，其加成效果应该为"格斗武器给对方的最终伤害值+5%，移动力+1"，是机体特性效果加上了W效果。　还有，在组队后还会有专门的组队精神指令，在驾驶员精神指令栏中将光标移动到最下方即可看见，这些精神指令是只有在组队后才会出现的。每名驾驶员在组队后都有一项专门的组队精神指令，在组队后我们即可以选择主机机师的那项组队精神，也可以选择僚机机师的那项组队精神，需要注意的是，不管使用谁的组队精神，其消耗的SP点数是主机僚机的机师都要减少的。以下是组队精神指令效果说明：

组队精神	效果
绊	我方所有机体回复其自身最大HP的50%
修行	下次战斗中获得两倍的PP值
かく乱	一回合内，所有敌人的命中率减半，但是"必中"优先
连击	将攻击对象干掉并行动终了后，再次行动
斗志	一回合内，所有攻击必CRITICAL
祈り	指定机体异常状态解除
大激励	我方所有机师气力值+5
预测	一回合内，所有敌人回避低下
魂	下次攻击的攻击力是2.5倍，不可与"热血"并用
同调	一回合内，本组队的两名驾驶员所有能力值全部以最高者为准变成相同
期待	指定我方机师的SP回复50
战栗	全体机师气力-5，对手机师技量值高于发动者时无效

ACE特殊能力

当我方机师的击坠数量超过50之后即可获得ACE称号，出击时的初始气力+5，而且还能获得其专有的ACE特殊能力，以下为各机师的ACE能力：

机师	ACE能力
キョウスケ	技能"カウンター"的发生率+10%，格斗武器攻击力+10%
エクセレン	援护攻击、援护防御增加10%的补正
ブルックリン	命中+10%，CRITICAL补正+10%
リュウセイ	念动系武器实际攻击伤害+10%
ライ	最终命中、回避+10%
アヤ	命中+10%，SP+20
マサキ	增加5%的实际伤害，最终命中率+10%
リューネ	增加10%的实际伤害
ゼンガー	格斗武器攻击力+10%
エルサム	射击武器攻击力+10%
クスハ	援助防御补正+10%，得到EXP+10%
イルム	精神"爱"的SP消耗为45
タスク	特殊能力"ラッキー"的发动几率+10%，精神"幸运"消费SP为15
レオナ	命中、回避+10%
ヴィレッタ	CRITICAL补正+20%，SP+10
カチーナ	命中+10%，被击中实际伤害-10%
ラーダ	回避+10%，SP+20
ギリアム	最终回避+15%
ラトゥーニ	获得EXP+20%
カイ	指挥效果+5%，CRITICAL补正+10%
リオ	获得EXP+10%，获得资金+10%
リョウト	增加5%的实际伤害，被击中时减少5%的实际伤害
リン	命中、回避+10%，CRITICAL补正+10%
ラッセル	援护防御时的实际伤害-20%
レフィーナ	指挥效果+5%
ショーン	CRITICAL补正+5%
ダイテツ	被击中实际伤害-10%
テツヤ	被间接攻击命中时的实际伤害-10%



←每个机师的击坠数超过50以后就会学会ACE技能，每人的加成都各不相同，而且都是针对他的能力所设计的。

通关后的奖励

将OG1打穿一遍后存档，再次读取这个记录就可以选择继续玩OG1还是开始玩OG2。选择OG1重新开始的话，可以选择NORMAL和EXTRA　HARD两种难度，NORMAL是正常模式，可以继承上一周目时获得的资金总数的一半（不论你是否用过），同时所有机师的初始PP点数多加150点；EXTRA　HARD难度下在资金与PP点数的继承方面与NORMAL模式相同，但是机体与武器的改造段数、机师能够习得的特殊技能都会受到限制，敌人也会比NORMAL难度下强化不少。另外，在继承记录的情况下，分别将ATX路线与SRX路线都打穿，则再次开始后就能继承所有的资金和PP点数。



←"最后的审判者"这个最终话需要拿到所有的熟练度才会出现，难度并不大。



→将游戏通关一遍之后保存记录，之后再读取该记录就能进行二周目，并选择EXTRA HARD难度。

OG1隐藏要素研究　特殊机体与武器的拿法

隐藏机体获得方法

リオンF：SRX路线16话过关后自动入手。

ゲシュペンストR：ATX路线20话结束时，キリアム的等级达到23级以上，31话时他就会驾驶ゲシュペンストR登场，过关后入手。

ヒュッケバイン008L/ゲルンガスト：ATX路线，20话结束时，ヴィレッタ的等级在23级以上，则她在37话归队时驾驶008L加入，否则驾驶古伦一式三号机加入。SRX路线，29话完成的时候，イングラム的等级在32级以上，リン会在37话驾驶008L登场，过关后机体入手；否则获得古伦一式三号机。

ゲシュペンストMk-Ⅱ・S：共通路线30话击落イングラム的R-GUN，SRX路线40话ヴィレッタ归队时入手。

ガーリオン：共通路线24话，ライ或タスク与レオナ发生战斗，击坠レオナ，过关后入手。

ヴァルシオン改：共通路线28话，达成熟练度取得条件，过关后入手。

隐藏武器芯片入手条件

シシオウブレード：ATX路线，共通路线26话，击坠ゼンカー取得熟练度，过关后熟练度达到23以上，且キョウスケ的击坠数在70以上时入手。SRX路线，共通路线26话，击坠ゼンカー取得熟练度，过关后熟练度达到23以上，且リュウセイ的击坠数在50以上时入手。



グラビトンランチャー：ATX路线，共通路线30话，击坠イングラム取得熟练度，在31话过关后熟练度达到29以上，且リュウセイ的击坠数在55以上时入手。SRX路线，共通路线30话，击坠イングラム取得熟练度，在31话过关后熟练度达到29以上，且キョウスケ的击坠数在55以上时入手。

勇者の印：ATX路线第34话"亡灵、过去より来たりて"通关后レフィーナLV35以上且熟练度27以上入手。SRX路线第34话"钢の巨神"通关后ダイテツLV35以上且熟练度27以上入手。

钢の魂：ATX路线第37话"远き故乡"通关后レフィーナLV39以上且熟练度30以上入手。SRX路线第37话"黑い幽灵"通关后ダイテツLV39以上且熟练度30以上入手。



最佳搭档：钢铁的孤狼古铁、白银之堕天使 南部响介与埃克萨琳的ATX路线战史

第1话 折れた翼、砕けた爪

胜利条件：敌全灭
失败条件：キョウスケ机被击坠
熟练度条件：2回合内敌全灭
初期敌人配置：71式战车バルドング×2，F-28メッサー×2
要点解说：没有任何难度的一关。PT对战车和小飞机的战斗显而易见是没有任何悬念的，让响介挂上“集中”可以轻松在2个回合内完成任务。

第2话 新天地

胜利条件：敌全灭
失败条件：キョウスケ机被击坠
熟练度条件：4回合内敌全灭
初期敌人配置：71式战车バルドング×2，F-28メッサー×2
要点解说：响介作为战斗主机进行突击，埃克萨琳进行援护，敌人的小飞机运动性比较高，都挂上“集中”确保命中率。



第3话 斬られる前に斬れ

胜利条件：敌全灭
失败条件：己方任意一机被击坠
熟练度条件：我方运输舰到达目的地前敌全灭
初期敌人配置：メギロート×5
要点解说：布利德能力较高，配上机体的强力武器对付这些杂兵绰绰有余。初期敌人全灭之后会再增援7架メギロー，同时我方的响介、埃克萨琳以及曾迦的零式登场！熟练度可以轻松取得。

第4话 钢铁の孤狼

胜利条件：运输舰生存→敌全灭
失败条件：运输舰被击坠
熟练度条件：5回合内敌全灭
初期敌人配置：F-32シュウェルト×10，リオン・タイプT（テンザン）
要点解说：一开始控制的是运输舰，让它往地图右侧飞，坚持到第3回合，我方大部队在地图右侧出现，此时追加了不少新武器，建议在出击前的准备画面中先装上这些武器，对战斗会有不小帮助。テンザン的攻击力比较高，要注意。

第5话 天の龙，异界の风

胜利条件：敌全灭
失败条件：ヒリュウ改被击坠
熟练度条件：4回合内敌全灭
初期敌人配置：ガロイカ×15
要点解说：本关的战斗是在海上进行的，好在我方的机体一开始都可飞行。我方大部队第2回合在地图右上增援，注意提前给响介的古铁装备上“海”适应性的芯片，让其突击干掉中部的敌人，其余在海上“龟速”前进的我方机体将附近的敌人清掉。第3回合敌人再次增援，同时正树驾驶赛巴斯塔登场，有正树在要全灭敌人是很轻松的事情，过关后正树离队。

第6话 白银の堕天使

胜利条件：阻止敌人侵入基地/敌全灭→导弹HP降到40%以下
失败条件：敌人侵入基地/ヒリュウ改被击坠→导弹侵入基地
熟练度条件：5回合内击坠テンペスト机
初期敌人配置：F-32シュヴェート×4，リオン×6，ランドリオン×5，ガーリオン（テンペスト）
要点解说：初期敌人全部在地图左上部分，建议快速解决战斗，テンペスト的攻击力较高，5回合内干掉他还是比较容易的。全灭初期敌人后会有敌人的3枚导弹出场，必须将其HP降到40%以下才行，同时埃克萨琳的白骑士登场，利用其远距离武器正好。

第7话 北の大地，燃ゆ

胜利条件：运输舰到达地图北端→敌全灭
失败条件：运输机被击坠→ヒリュウ改被击坠
熟练度条件：击坠レオナ和ユーリア（ユーリアHP30%以下会撤退）



初期敌人配置：ランドリオン×3，F-32シュヴェート×6，ガーリオン（トーマス）
要点解说：第一阶段优先让古铁和零式干掉两个BOSS以拿到熟练度，同时注意清理敌兵给我方的运输舰开路。建议将母舰和一两架机体提前移动到基地左侧，完成初期条件后敌人会从地图左侧登场，其中ランドリオン更是直扑我方基地，必须优先解决。

第8话 离别、そして

胜利条件：敌全灭→击坠ガーリオン・トロンベ
失败条件：グルンガスト零式被击坠/ヒリュウ改被击坠
熟练度条件：5回合内击坠テンペスト或テンザン（HP60%以下会撤退）
初期敌人配置：ランドリオン×3，F-32シュヴェート×2，リオン×8，ガーリオン×2（テンペスト，テンザン）
要点解说：前半部分的战斗主要是让我方高攻击力的机体解决掉BOSS，拿熟练度，零式的斩舰刀或是组队加援护都可以。后半部分的敌人中シーリオン属于海战型，两台母舰キラーホエール的血比较厚，エルザム的机体很难打，一般武器几乎都打不动。将其干掉或是拖到第14回合都会发生剧情，之后过关。



第9话 月からの使者

胜利条件：发射台防卫/敌全灭→击坠ガーリオン・トロンベ
失败条件：发射台被敌人侵入/己方机体被击坠
熟练度条件：7回合内敌全灭
初期敌人配置：71式战车バルドング×5，ランドリオン×4，リオン×7，ガーリオン（テンペスト）
要点解说：一开始我方只有基利亚姆和拉达两人，由于两人都有SP回复，所以可以每回合都挂上“集中”，然后分头冲锋，用最快的速度消灭



敌人。己方的大部队会在第4回合于地图左下登场。テンペスト的机体HP有18000，装甲值也颇高，必须集中攻击才能拿到熟练度。

第10话 再会，そして巨大なる盾

胜利条件：敌全灭
失败条件：ヒリュウ改被击坠
熟练度条件：???→4回合内击坠レオナ或ユーリア
初期敌人配置：SF-29ランゼン×7
要点解说：本关的熟练度比较好拿。初期敌人全灭后敌人援军会从我们的后方出现，建议提前做好准备，再次将敌人全灭后发生剧情。曾迦会驾驶零式用斩舰刀攻击飞龙改，之后神宫寺会驾驶ジカンスクード登场挡住零式的攻击。

第11话 月灯りと銃身

胜利条件：敌全灭
失败条件：R-GUN被击坠
熟练度条件：5回合内敌全灭
初期敌人配置：バレリオン×6，コスモリオン×8，ペレグリン
要点解说：维蕾达的远距离武器需要一定的气力以上才能发动，所以一开始先计算好距离并多攒气力比较重要，之后就能尽情地狂轰了。第3回合我方大部队会在地图左上登场，然后让主力部队突击，移动慢的机体最好跟在后面或是仍到母舰里面。敌方的3艘母舰ペレグリン会在我方援军到达后撤退，不必担心。

第12话 ムーンクレイドル

胜利条件：敌全灭
失败条件：ヒリュウ改被击坠
熟练度条件：6回合内敌全灭
初期敌人配置：バレリオン×5，コスモリオン×5
要点解说：初期敌人全灭后，会在地图右侧出现援军。在第3回合，会出现5架无人驾驶的量产型MK-II，但是其不会攻击敌军，而是仅仅跟随着我方的母舰。将所有敌人全灭后这5架机体就会集中攻击我方的母舰，可以

提前做好准备。过关后得到大量补给物资。

第13话 バニシング・トルーパー

胜利条件：6回合内ヒリュウ改到达目的地

失败条件：6回合内未到达目的地/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：敌全灭

初期敌人配置：コスモリオン×5、コスモリオンF×3、SF-29ランゼン×3

要点解说：敌方第2回合会在地图右上角增援3架リオンV和2架コスモリオン；敌方第3回合增援5架バレリオン。飞龙改快到达目的地时敌人会再次增援两架母舰ライノセラス，血很厚，同时我方的布利德会驾驶休克拜因MK－II登场。本关要拿熟练度就一定要尽全力展开攻击，敌人数量多而且有不少都是远距离攻击型。

第14话 ブライアンという男

胜利条件：ペレグリン的HP25%以下

失败条件：ペレグリン到达地图西端/ペレグリン被击坠/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：3回合内胜利条件满足

初期敌人配置：バレリオン×8、コスモリオン×3、コスモリオンF×2

要点解说：本关要拿熟练度关键是让响介的古铁进行突击，特别是要把弹药用在敌方母舰身上，其余敌兵可以让我方的后续部队跟进消灭。完成初期条件后，敌人会增援7架リオンV，以及レオナ和ユーリア的ガーリオン，レオナ的HP只有8000，很好对付，ユーリア的HP是18000。下一回合曾迦作为敌方援军驾驶零式登场，其HP5000以下就会撤退，可用强力攻击一口气干掉。

第15话 宇宙を貫く柱

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：10回合内击坠ペレグリン（HP30%以下会撤退）

初期敌人配置：リオンF×6、SF-29ランゼン×4、ペレゲレン

要点解说：敌方第3回合会增援12架リオンV，同时レオナ和ユーリア会驾驶ガーリオン再次登场，另外还有一架与布利德的座机一模一样的ヒュッケバインMK－II。本关敌人数量非常多，好在回合数比较宽裕，拿熟练度的关键仍然是算好残余HP，然后用强力招式一击必杀。

第16话 "円い"を封じ擾めたもの

胜利条件：敌全灭

失败条件：运输舰被击坠/敌机侵入コルムナ/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：???→7回合内ペレグリンHP25%以下

初期敌人配置：バレリオン×8、バレリオンV×3、コスモリオンF×6

要点解说：由于一开始敌人有大量的远距离武器机体，所以必须尽快消灭掉以保障我方运输舰的安全。初期敌人全灭或是第3回合敌方会增援6架コスモリオンF、6架バレリオンV与ペレグリン。BOSS可以让响介一个人驾驶古铁进行突入作战，注意バレリオンV的特殊武器会降低我方机师的气力。

第17话 エルピス、急袭

胜利条件：8回合内己方全员到达目的地

失败条件：8回合内己方任意机体未到达目的地/己方机体被击坠

熟练度条件：击坠所有ペレグリン

初期敌人配置：コスモリオン×3、バレリオン×4、バレリオンV×3、コスモリオンF×3、ペレグリン×6

要点解说：比较有难度的一战，想拿熟练度的话会比较费力。本关敌人会分别在第4回合与第6回合（或是飞龙改快到达目的地时）再次有两批增援，想要全灭敌人的话很难，还是优先集中攻击ペレグリン，好钢用在刀刃上，高攻的武器和援护就不要在杂兵身上浪费了。拿完熟练度后还有时间的话再打打杂鱼多赚些钱和经验。



第18话 右手に剑，左手に希望

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：6回合内击坠ジーベル

初期敌人配置：SF-29Yランゼン改×5、リオンV×10、バレリオンV×5、ペレゲレン×2、ペレゲレン（ジーベル）

要点解说：本关敌人没有援军，所以可以放心大胆的进攻了。熟练度的获得也很简单，响介一人进行突击即可完成任务。虽然敌人数量不少，但和上一关比起来，实在是轻松许多。

第19话 いつか来るべき日のために

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：击坠ゼンガー（HP40%以下会撤退）

初期敌人配置：コスモリオンV×18、バレリオンV×6、ヘビーバレリオン×2、アルバトロス×2、ガーリオン·カスタム（ユーリア）、グルンガスト零式（ゼンガー）、マハト（マイヤ）

要点解说：我方与统合军宇宙舰队的决战了，算得上是前半关的一场决战，敌人数量众多，实力也都比较强悍。不过由于熟练度方面只需注意击坠零式，所以可以采取相对稳妥一点的推进战术而不必冒进了，敌人的几个头面人物实力强大，而且战斗前有大量的对话。

第20话 プライベート・アイズ

胜利条件：敌全灭

失败条件：カチーナ或ラッセル被击坠

熟练度条件：5回合内清版

初期敌人配置：メギロート×8

要点解说：大战后的少许修正，接下来这几关的难度都比较低，可以说是让大家在激战之后的片刻休整吧。敌方第2回合会在地图右侧增援8架イルメヤ，我方大部队会在第3回合登场，之后地图上方还会有不少的敌人援军出现。

第21话 小さな姫君

胜利条件：己方任意机体到达目的地→敌全灭

失败条件：敌机到达目的地/己方机体被击坠→己方机体被击坠

熟练度条件：3回合内到达目的地

初期敌人配置：ランドリオン×3、リオンF×5、F-32シュヴェート×3、ストーク（テンペスト）

要点解说：本关熟练度非常好拿，让响介挂上加速往目的地直冲即可，埃克萨琳可以去牵制敌人。完成初期条件后，敌人援军从地图左侧登场，6架バレリオン，以及BOSSテンザン的ヘビーバレリオン。难度同样较小，唯一要注意的就是本关无法进行补给，所以在弹药方面要注意一点。

第22话 锐と拳

胜利条件：R1的HP60%以下

失败条件：己方机体被击坠

熟练度条件：己方3回合内达成胜利条件，并且不可击坠R1

初期敌人配置：R-1（リュウセイ）、R-2（ライディース）、グルンガスト二式（クスハ）

要点解说：很简单的一关，我方机体攻击二式后或是第二回合一开始发生剧情，布利德这小子会暂时"罢工"，控制好残余HP别把R1击坠即可，用响介突击的话时间还是比较充裕的。

第23话 ネビーイーム出现

胜利条件：敌全灭

失败条件：カチーナ机被击坠/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：6回合内敌全灭

初期敌人配置：イルメヤ×6

要点解说：初期敌人全灭后，敌人的援军出现在地图中上部分，8架メギロート·アフ，将这批敌人全部解决掉后，还有一批援军会出现在地图左上部分，10架ミシュレイ。第5回合一开始白河愁的古兰森会暂时作为不可控制的我方援军，下一回合正树驾驶赛巴斯塔登场。由于白河愁不会主动使用地图兵器，而正树的气力又不够，所以地图兵器是指望不上了，关键还是在于我军的清敌速度要快。

第24话 リューネ，そしてヴァルシオーネ

胜利条件：敌全灭→击坠リューネ的ヴァルシオーネ

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：击坠ジーベル

初期敌人配置：SF-29Vランゼン改×8、コスモリオンV×14、ガーリオン（レオナ）、ペレグリン（ジーベル）

要点解说：琉妮会暂时作为我方NPC进行战斗，不用担心她的安全，倒是要小心钱和经验值别给她抢走了。熟练度条件比较好达成。敌人全灭后需要将琉妮击坠，非常简单。还有，让神宫寺佑（タスク）与レオナ战斗有对话发生，过关后就能收到レオナ和她的ガーリオン了。

第25话 毒蛇の牙

胜利条件：敌全灭

失败条件：カイ被击坠→ヒリュウ改被击坠





熟练度条件：6回合内敌全灭

初期敌人配置：リオンV×13，バレリオンV×9，ガーリオン×4，キラーホエール，ガーリオン・カスタム（トーマス），运输舰

要点解说：一开始我方只有カイ一人，建议站在基地左侧挂上"集中"，这样第2回合左侧的3架リオンV就会过来攻击カイ并正好给他加上气力。敌方的运输舰不用管它，等其离开后トーマス也会同时撤走，第3回合我方大部队在地图右中部分出现，必须将部队分成两部分，一路向左，一路向上清空敌人，过关后入手アーマリオン。

第26话 その男の真意

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方机体被击坠→ヒリュウ改被击坠/キョウスケ机被击坠

熟练度条件：???→击坠ゼンガー（HP50%以下会撤退）

初期敌人配置：ランドリオン×12，リオンV×5，バレリオンV×7，ライノセラス（ジーベル）

要点解说：一开始只有正树和琉妮两人，敌方第2回合一段剧情过后会增援8架ガーリオン，建议本关开始前将琉妮的机体运动性多改造几段，第2回合结束前再挂上"集中"，不然有可能就给这帮家伙打扑掉了。第3回合，カチーナ与ラッセル增援，不过还是小心一点。敌方第3回合会在地图上方中央位置再次增援8架ランドリオン，己方第4回合，我方大部队终于赶到。敌方第4回合，曾迦驾驶零式在左上登场，建议使用响介与埃克萨琳的合体攻击。

第27话 ゲイム・システム

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：3回合内ヴァルツオン改的HP60%以下

初期敌人配置：ガーリオン×13，ヴァルツオン改

要点解说：ヴァルツオン改的HP有30000，只要让响介和正树两人突击即可轻松拿到熟练度。之后敌人援军会分别在地图下方以及中央偏右上部大量登场，这些机体以擅长远距离炮战的バレリオンV为主，还有不少皮粗肉厚甚至装备有E护盾的ストーク，ハンス这个25仔也会出场。建议提前派人站好位置，先用地图兵器清场，再让高攻机体挂上热血尽快解决掉敌方的战舰，注意敌舰的攻击力都很高。

第28话 十字军が消える日

胜利条件：敌全灭→6回合内シャイン的机体HP10%以下→敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠→6回合内没完成胜利条件/击坠シャイン/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：???→シャイン机出现后，2回合内达成条件

初期敌人配置：リオンV×12，バレリオンV×10，ガーリオン×8

要点解说：这关打起来是轻松还是痛苦完全取决于你的站位。先让部队往右上突击，由于シャイン的瓦尔希昂改会在地图中间的那个小岛出现，所以建议派几个有必闪必中的强力机体过去，她出现后会挂着"必闪"与"必中"，所以必须先让人耗掉她的必闪，再发动攻击。在拿到熟练度之前不要太向前冲，拿到熟练度后发生剧情，敌方的大量援军在地图右上角登场，同时曾迦驾驶零式暂时加入我军，先让他回撤。由于敌军大多数是炮击战机体，所以不要贸然进入其射程，可以让有地图兵器的三人众先去清场，之后就好打多了。

第29话 ジェネーブ坏灭

胜利条件：敌全灭→之后3回合之内全机进入母舰

失败条件：ヒリュウ改被击坠→之后3回合之内有机体没进入母舰

熟练度条件：4回合内敌全灭

初期敌人配置：メギロート・アフ×6，イルメヤ・アフ×7，ミシュレイ・アフ×5

要点解说：熟练度的取得极为容易，本关其实一些二流机体可以完全扔进母舰里。之后派几架精锐机体分3个方向突入敌军阵中，靠反击都能将这帮杂鱼轻松灭掉，之后ヴァイクル会在地图中间登场，将其HP削减至40000以下后就会逃跑并更改条件，之后需要在3个回合内让所有我方机体回到母舰。

第30话 里切りの铳口

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠→SRX3人众被击坠

熟练度条件：???→击坠イングラム（HP50%以下会撤退）

初期敌人配置：メギロート・アフ×6，イルメヤ・アフ×5，ミシュレイ・アフ×7

要点解说：将初期敌人全灭后，敌人援军在我方出击位置的右侧角落登场，19架ゼカリア与一艘母舰フーレ。对付这种喜欢扎堆的家伙自然是地图兵器最为好用了，敌机剩余数量一定以下后发生剧情，SRX合体失败，英格拉姆背叛我军并击坠了R-3，之后又是一堆敌方援军出现在SRX合体失败的位置附近。此时必须尽快用地图兵器将它们清掉，否则会给我方造成较大的威胁。由于没有回合数限制，因此建议在本关让隆盛多拿点击坠数，这关系到隐藏武器重力炮的获得。熟练度的获得建议用响介与埃克萨琳的合体技加楠叶的瞬狱杀援护攻击。击坠英格拉姆后发生剧情，水羽楠叶被绑走。

第31话 假面の下にある颜は

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：???→7回合内击坠ガルイン（HP50%以下会撤退）

初期敌人配置：メギロート・アフ×6，イルメヤ・アフ×10，ミシュレイ・アフ×6

要点解说：敌方机体还剩8架时，在地图中间出现援军：10架イルメヤ・アフ。敌方机体还剩14架时，在地图偏左侧出现援军：10架ハバクク，以及ガルイン驾驶的エゼキエル。ガルイン比较好打，不用担心，然后再慢慢清掉敌人即可。

第32话 消えた白骑士

胜利条件：グルンガスト二式HP10%以下→敌全灭

失败条件：击坠グルンガスト二式/己方机体被击坠

熟练度条件：2回合内达成条件

初期敌人配置：メギロート・アフ×7，ゼカリア×6，グルンガスト二式

要点解说：熟练度非常好拿，之后发生剧情，布利德由于救人心切，导致埃克萨琳为了救他被敌人重创并捉走。完成胜利条件后敌人方面7架イルメヤ、14架ハバクク以及ゲーザ驾驶的エゼキエル・アドム在左上增援，之后慢慢打就行了。注意ゲーザ的HP低于10000就会逃走。

第33话 赤い修罗

胜利条件：敌全灭

失败条件：SRX3人众的机体被击坠

熟练度条件：???→7回合内将除ヴァイクル以外的敌人全灭

初期敌人配置：ミツュレイ・アフ×7

要点解说：敌人会优先攻击彩的R-3，尽量向地图右上角移动，多利用反击来打敌人。敌方第2回合在地图中央增援6架メギロート，将这批敌人全灭掉后会在地图右上再次增援11架ゼカリア，10架ハバクク以及ヴァイクル。SRX合体后也要悠着点儿，其攻击力虽然高，但装甲可不怎么样，再加上SRX三人众又都没有铁壁……第7回合我方大部队在地图右侧中间位置出现，突击！

第34话 亡灵、过去より来たりて

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方机体被击坠

熟练度条件：???→击坠ガルイン（HP40%以下会撤退）

初期敌人配置：R-GUN（イングラム）

要点解说：一开始是我方的正树、琉妮和凯三人对英格拉姆的R-GUN。让正树和琉妮挂上"集中"、"必中"之类的进攻吧。其HP被削减到一定程度以后会撤退，之后敌军12架ゲシュペンストMK-II・M在地图右下登场。第3回合，曾迦的零式、エルザム的クロガネ作为我方援军登场。第4回合我方大部队在右上登场，敌人援军：9架ミツュレイ以及ガルイン的ゲシュペンスト・S登场，ガルイン的HP为46000。



第35话 夺还

胜利条件：敌全灭→白骑士的HP10%以下

失败条件：キョウスケ机被击坠/ヒリュウ改被击坠→击坠白骑士

熟练度条件：???→4回合内胜利条件满足

初期敌人配置：メギロート・アフ×7，イルメヤ・アフ×8，ミツュレイ・アフ×6

要点解说：本关没有什么难度，全体向上冲即可。敌方第2回合会在地图左上增援，3架ミツュレイ・アフ，6架ゼカリア，6架ハバクク，英格拉姆的R-GUN以及被控制后的埃克萨琳。如果是在未完成胜利条件前将英格拉姆的R-GUN击坠，他是会无限自动复活的。完成胜利条件并将他击坠后R-GUN华丽的变身，不过不用打他，接下来是一连串的剧情……

第36话 醒めたる力

胜利条件：敌全灭

失败条件：正树或琉妮被击坠/ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：3回合内グランゾンHP70%以下

初期敌人配置：グランゾン（ツュウ）

要点解说：一开始就多用精神猛攻古兰森，其HP为44000。完成条件后敌方增援，6架メギロート、7架イルメヤ・アフ、7架ゼカリア、アタッド驾驶的エゼキエル・サゴル、ゲーザ驾驶的エゼキエル・アドム。两个BOSS都比较强大，全力猛攻吧！

第37话 远き故乡

胜利条件：敌全灭

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：6回合内击坠ガルイン

初期敌人配置：ゼカリア×9、ミツュレイ・アフ×6、エゼキエル・ラヴァソ（ガルイン）

要点解说：BOSS的HP为45000。完成胜利条件后会有大量敌方援军出现在我方最开始的位置：7架イルメヤ・アフ、8架ミツュレイ・アフ、14架ハバクク，以及ゲーザ驾驶的エゼキエル・アドム。下一回合维蕾达会作为我方援军登场。

第38话 作战コードS・R・W

胜利条件：敌全灭/己方战舰防卫→R-GUN的HP40%以下，核弹的HP20%以下

失败条件：ヒリュウ改被击坠→核弹被击坠

熟练度条件：12回合内清版

初期敌人配置：イルメヤ・アフ×5、メギロート・アフ×5、ミツュレイ・アフ×5

要点解说：比较累人的一关。敌军的杂鱼机体有一定程度的强化，先用它们长长气力。初期敌人全灭后会在上方靠近我友军战舰的位置出现大批敌人援军：14架ゼカリア、5艘フーレ战舰以及アタッド的ヴァイクル。建议用地图兵器清理ゼカリア，然后尽快解决掉会给友军战舰造成伤害的敌人母舰。击坠アタッド机后英格拉姆会驾驶R-GUNリヴァーレ在地图中央登



场，同时还有4颗10000点HP的核导弹，打核弹时要注意伤害的控制，否则会GAME OVER。R-GUNリヴァーレ有16万的HP，大招、精神啥的绝对不要吝啬了，往死里打吧！

第39话 一点突破

胜利条件：ヒリュウ改、ハガネ到达目的地

失败条件：母舰被击坠

熟练度条件：胜利条件达成前敌全灭

初期敌人配置：ゼカリア×8、ハバクク×8、エゼキエル×7、ミツュレイ・アフ×5、フーレ×2

要点解说：本关不用太赶，一路清理敌人，将所有敌人全灭后，先让我方的所有机体都站在可以回复HP与EN的ネビーイーム上，再让母舰上去，之后在周围出现大量的敌人援军：6架バレリオンV、14架ガーリオン、ゲーザ驾驶的エゼキエル。虽然增援的敌人众多，不过对占据了有利地形的我军而言，尽管放手攻击即可。

第40话 赌けの代价

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

熟练度条件：6回合内击坠ガルイン

初期敌人配置：ヴァルツオソ改×4、ゲシュペンスト・S（ガルイン）

要点解说：ガルイン的HP为46000，4架瓦尔希昂改的HP也都高达33000。干掉ガルイン后英格拉姆会驾驶R-GUNリヴァーレ出现在地图右上角，他不会主动出击，所以我们可以先解决掉4架瓦尔希昂顺便回复一下SP为总攻作准备。R-GUNリヴァーレ的HP高达16万，且有HP回复小、EN回复中和歪曲力场，实力非常强劲。

第41话 ただ、击ち贯くのみ

胜利条件：击坠ジュデッカ

失败条件：己方全灭

熟练度条件：10回合内击坠ジュデッカ

初期敌人配置：ヴァイクル・ベン×20、ジュデッカ（レビ）

要点解说：如果之前熟练度没有拿够的话，那么这就是最后一关了。都打到这里，也没有什么好说的了，敌人没有增援，但20架ヴァイクル・ベン每个的HP都有两万多，而且射程极远，想要拿到熟练度的话，不用管其他的敌兵，全军直接进行中央突破，在干掉拦路的几个敌人之后先做一下准备然后马上全力进攻ジュデッカ。其有着高达28万的HP，而且还有HP回复中、EN回复大和念动力场。想要全队安然无恙的话，维蕾达的组队精神指令かく乱是必用的。好在家用机版本关的熟练度取得难度小了许多，想当年GBA版时打得那叫一个惨烈啊……

最终话 最后の审判者

胜利条件：击坠セプタギン

失败条件：ヒリュウ改被击坠

熟练度条件：无

初期敌人配置：F-28メッサ×5、F-32シュヴェールト改×5、ランドリオン×5、ハバクク×5、エゼキエル×6、ライノセラス×3、ストーク、セプタギン

要点解说：如果之前所有的熟练度都拿到的话，那么在打完第41话之后就会进入这个真正的最终话。不过由于本关没有熟练度的限制，所以打起来反而容易，敌人都是之前出现过的各色机体，而且有了很大幅度的强化，而且不少敌机都有E能量护盾，只能用高攻击力的武器才能造成伤害。好在没有回合数限制，慢慢打吧。セプタギン的HP为320000，HP回复小、EN回复大，还有歪曲立场。打它之前最好先回复满SP再站好位置，之后就是全力猛攻了。当其HP还剩3/4时，周围会增援4艘フーレ战舰，HP还剩1/2时，周围再次增援8架ヴァイクル・ベン；HP还剩1/4时，条件会变更为在之后的5个回合内干掉它。敌人援军完全不用理会，全力攻击セプタギン，胜利属于你们！

天上天下无敌的最强合体超级机器人SRX 用你的双手来打造出能够守卫地球的最强之剑

第1话 セカンド・コンタクト

胜利条件：敌全灭

失败条件：エルザム机被击坠

熟练度条件：4回合内敌全灭

初期敌人配置：メギロート×5

要点解说：非常简单，拿到熟练度的关键是注意站位，由于エルザム驾驶的测试机，武器只有一个射程为1格的招式（其实就是抡胳膊砸），而メギロー



ト的射程最远有5格，所以要站在其射程之外吸引它们过来。

第2话 パーソナルトルーパー

胜利条件：敌全灭

失败条件：リュウセイ机被击坠

熟练度条件：2回合内敌全灭

初期敌人配置：メギロート×5

要点解说：同样没有任何难度的一关，想要拿熟练度的话可以让隆盛在第1回合先往下移动几格，这样就能充分利用自身武器的射程进行反击了。

第3话 训练

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

熟练度条件：リュウセイ生存状态，4回合内敌全灭

初期敌人配置：71式战车バルドング×4

要点解说：初期敌人全灭后会分别在地图左侧和右侧出现援军，左侧的是3架F-28メッサー、右侧的是3架71式战车バルドン。一开始就让莱用加速前冲，隆盛和彩清理敌人即可。

第4话 フィアー・ゲーム

胜利条件：运输舰到达地图东端

失败条件：运输舰被击坠/リュウセイ机被击坠

熟练度条件：击坠テンザン

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×4、リオン・ラストタイプ（テンザン）

要点解说：虽然天山的攻击力极高，但是熟练度的取得还是非常容易的。战



前可以装备M950机枪，其海上的适应性为A，本关非常好使。

第5话 南极の惨剧

胜利条件：敌全灭

失败条件：リュウセイ机被击坠

熟练度条件：2回合内ガロイカ全灭

初期敌人配置：ガロイカ×8、フーレ

要点解说：基本上是纯粹欣赏剧情的一关。敌人的母舰フーレ不用管它，集

中攻击那8架ガロイカ即可。完成条件后是一大堆的剧情，注意古兰森的地图兵器可是连我方也会被攻击到的，所以注意提前一下我方机体的剩余HP，别这么死掉，那可就太冤枉了。

第6话 圣十字军の威胁

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

熟练度条件：4回合内敌全灭

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×12

要点解说：双方都是飞机，我们打敌人差不多是一炮死，不过被敌人打到也是重伤……好在厂商还是比较体贴的，虽然敌人的命中率不是太低，不过实际上基本上都够不着你。

第7话 圣十字军の威胁

胜利条件：キラーホエールHP20%以下

失败条件：キラーホエール到达地图东北或被击坠/リュウセイ机被击坠

熟练度条件：???→6回合内击坠テンザン

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×9，キラーホエール×2

要点解说：将F-32全部干掉后敌人会在左上增援，5架リオン以及テンザン驾驶的リオン。本关的主要战场在海上，注意地形方面的适应性。キラーホエール的血很多，好在移动缓慢，可以让我方在海中移动同样缓慢的凯和伊鲁姆两人主要负责攻击キラーホエール，SRX3人众先解决掉テンザン和リオン系机体再回援，时间充裕。

第8话 ハガネ发进

胜利条件：敌全灭/ハガネ发进口防卫

失败条件：ハガネ发进口被敌机入侵/ライ被击坠

熟练度条件：???→5回合内エルザム以外敌全灭

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×3，リオン×15

要点解说：本关的敌人数量众多，而且第3回合还会在地图左上出现不少援军，想要拿到熟练度的话还是有一定难度的。人员的分配是一定要注意的，建议让凯一人单挑右上的敌人，之后再让其往左上突击，彩和两架飞机突击左上，莱突击左中，再让一架飞机赶往发进口，伊鲁姆与英格拉姆两人作为机动部队，多利用我方的援护攻击消灭敌人的有生力量。

第1话 海沟よりの刺客

胜利条件：5回合内ハガネ到达地图南端

失败条件：5回合内没到达/ハガネ被击坠

熟练度条件：敌全灭

初期敌人配置：キラーホエールDS×5

要点解说：本关比较简单，由于ハガネ的鱼雷可以移动后攻击、射程长达8格且是海S，所以绝对是此战的制胜武器。ハガネ气力120以后的E能量护盾很强，敌舰根本打不动你……

第10话 16年目の复仇

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方机体被击坠

熟练度条件：4回合内敌全灭→4回合内除テンペスト以外的敌人全灭

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×4，リオン×5

要点解说：我方一开始只有ハガネ、伊鲁姆、隆盛和拉托尼四人。大部队会在第4回合到达，BOSSテンペスト的攻防都极高，可以多利用援护攻击打他。

第11话 魔装机神

胜利条件：敌全灭

失败条件：ハガネ被击坠/其余己方机体全被击坠

熟练度条件：6回合内敌全灭

初期敌人配置：M-ADATS×15，リオン×5，シーリオン×3，71式战车バルドング×4

要点解说：本关隆盛换乘的新机体非常好使，可以让他突前，其余人配合先干掉海上的几架远距离M-ADATS。我方前进到一定位置后敌人在地图左中的位置增援キラーホエール与大型导弹一枚。之后ハガネ即可发进，正树地图炮全灭DC军守卫基地炮台的经典剧情再现！

第12话 超斗士グルンガスト

胜利条件：イルム与运输舰邻接→敌全灭

失败条件：运输舰被击坠/イルム被击坠/ハガネ被击坠

熟练度条件：6回合内击坠エルザム或其余敌人全灭

初期敌人配置：F-32シュヴェールト×4，リオン×4，シーリオン×2，キラーホエール×2，ガーリオン・トロンベ（エルザム）

要点解说：一开始只有正树和伊鲁姆两人，让正树开路，伊鲁姆尽快接近运输舰，之后会换乘グルンガスト。己方第4回合，己方大部队在地图左中的位置出现，エルザム装甲值很高且是纯粹的防御，想要在规定回合之内击坠他很有难度，还是其余敌人全灭更容易。

第13话 ビアン・ゾルダーク

胜利条件：敌全灭

失败条件：ハガネ被击坠

熟练度条件：???→6回合内ヴァルシオンHP80%以下

初期敌人配置：コスモリオンV×8，コスモリオンV（レオナ），コスモリオンV（ユーリア）

要点解说：让莱与レオナ对话有剧情，初期敌人全灭后，比安会驾驶瓦尔希昂登场。其HP为45000，还有强力的歪曲力场，グルンガスト的必杀技计都罗侯剑·暗剑杀属于护罩贯穿系武器，再加上其超高的攻击力，绝对是本关熟练度获得主力！拿到熟练度后敌人会在地图右下角增援7架コスモリオンV。

第14话 オーバー・ザ・ライン

胜利条件：ハガネ到达地图南端/敌全灭

失败条件：ハガネ被击坠/リュウセイ被击坠

熟练度条件：7回合内敌全灭

初期敌人配置：バレリオン×12，キラーホエール×2，バレリオンV（テンザン）

要点解说：本关敌人全是远距离的炮击战机体，而且更要命的是这帮家伙一字儿排开挡在路上，还有援护防御……敌方第2回合增援3枚大型ミサイル，当ハガネ突破到一定位置以后敌方会有大量援军从我方后面登场，其中包括6架バレリオン和一艘ストーク。本关的熟练度难度非常大，建议先将那些跑得慢的、实力一般的机体直接扔母舰里，然后让母舰、隆盛和正树作为突击部队的主力，当敌人HP都被消减到一定程度后，再将母舰里的搭载部队放出来消灭其有生力量，援护攻击数量一定要尽量保证。

第15话 トーマスの噩梦

胜利条件：リョウト机HP50%以下/击坠トーマス

失败条件：ハガネ被击坠

熟练度条件：7回合内击坠トーマス

初期敌人配置：リオン×3，バレリオン×3，リオンF（リョウト），ガーリオン・カシタム（トーマス）

要点解说：不要对リョウト下手，不然直接就过关了……全军突击，トーマス这个大好人竟然只挨打不还手，这年头这样的好同志已经很难找了……

第16话 スターバク岛波高し

胜利条件：敌全灭

失败条件：ハガネ被击坠

熟练度条件：6回合内初期配置敌人全灭（允许トーマス和テンザン撤退）

初期敌人配置：シーリオン×4，リオンF×3，バレリオン×7，ライノセラス×2，ガーリオン・カシタム（トーマス）ガーリオン・カシタム（テンザン）

要点解说：第2回合リョウト会驾驶リオンF作为我方部队登场，本关敌人数量不少，两台血厚的战舰是需要重点"照顾"的。完成条件后古兰森登场，伊鲁姆グルンガスト暗剑杀立功的机会来了！之后再将ハガネ移动到目的地即可。

第17话 ラストバタリオン

胜利条件：6回合内ハガネ到达地图南端

失败条件：6回合内未到达/ハガネ被击坠

熟练度条件：???→击坠テンペスト

初期敌人配置：ガーリオン・LB×14，ガーリオン・トロンベ（エルザム）

要点解说：上一话结束后リョウト就会驾驶リオンF正式加入我方，建议改造一下他的机体，另外战前得到的飞行芯片可以在出击前的准备画面装备上，有用。ハガネ前进到一定位置后发生剧情，敌方增援在目的地附近出现，6架ガーリオン・LB，以及テンペスト驾驶的ガーリオン・カシタム，并且发生剧情重创隆盛。テンペスト的攻击力很高，要完成熟练度有一定的难度。

第18话 冥王の岛

胜利条件：ハガネ到达目的地→我方所有机体到达目的地

失败条件：ハガネ被击坠→己方机体被击坠

熟练度条件：???→7回合内击坠クロガネ

初期敌人配置：M-ADATS×8，キラーホエール×3，リオンV×3，ランドリオン×6，ライノセラス×3，ヘビバレリオン（テンザン），ガーリオン・カスタム（トーマス）

要点解说：本关ハガネ只能在水中移动，先将3艘拦路的ライノセラス干掉一架给ハガネ开路，同时清理下附近的敌兵。ハガネ到达目的地后发生剧情，エルザム会驾驶クロガネ重创ハガネ，之后需要集中攻击クロガネ以获得熟练度。与クロガネ同时增援的敌军还包括6架ガーリオン・LB和アードラー的ストーク。拿到熟练度后虽然直接让所有我方机体进入目的地即可过关，但还是建议多花点时间把所有敌人全部干掉，可以得到大量的经验值和金钱，要注意ストーク会站在自动回复HP与EN的地形上，且有E能量护盾，打起来比较费事。

第19话 晓の决战

胜利条件：击坠ヴァルシオン

失败条件：己方全灭

熟练度条件：击坠グランゾン（HP30%以下会撤退）

初期敌人配置：M-ADATS×22，ランドリオン×8，ヴァルシオン（ビアン），グランゾン（シュウ）

要点解说：作为前部分的决战，本关的难度实在是低得可以。杂兵纯粹是给我们加气力的，第4回合和第5回合会在地图中间分别增援3架ランドリオン和6架ガーリオン・LB。打古兰森仍然是用伊鲁姆作为主力，配合援护攻击并不难搞定，说实话这一关的难度与GBA版比起来下降明显，两个原本应该很强悍的BOSS几乎没给人多少压力。

第20话 侵略者の影

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方全灭

熟练度条件：5回合内敌全灭

初期敌人配置：メギロート×12

要点解说：初期敌人全灭后会在我方出击位置增援9架メギロート，同时在大桥附近增援9架メギロート，想要拿熟练度的话一定要在这些位置预留好机体。第5回合发生剧情，刚离队准备闪人的正树赶回来一个地图炮灭掉了刚在桥尽头增援的敌人，并暂时加入我方，过关后正树再次离队。

第21话 リトル・プリンセス

胜利条件：己方机体到达目的地/敌全灭

失败条件：敌机侵入目的地/ハガネ被击坠

熟练度条件：击坠ストーク（HP40%以下会撤退）

初期敌人配置：F-32シュヴェールト改×7，リオンF×8，ストーク（テンペスト）

要点解说：建议让隆盛直接向目的地突击，莱和英格拉姆则挂上加速向目的地稍微下一点的位置前进，其余机体横向移动顺便消灭敌人。本关熟练度不用说自然是靠伊鲁姆来拿了，ストーク受到攻击后或是第4回合敌人援军会在地图正上方登场，包括4架バレリオン、4架バレリオンV以及テンザン驾驶的ヘビバレリオン。这帮敌人皮厚攻防都高且都是以组队形式出现的，4架バレリオン会突击目的地，必须优先解决，再用我方机体包围住テンザン就能安心的全灭所有敌人了。

第22话 R-1アルトアイゼン

胜利条件：アルトアイゼンHP40%以下

失败条件：己方机体被击坠

熟练度条件：4回合内达成胜利条件，不可击坠アルトアイゼン

初期敌人配置：アルトアイゼン（キョウスケ），ヴァイスリッター（エクセレン），ヒュッケバインMK-II（ブリット）

要点解说：非常简单的一关，第1回合可以不必急着攻击响介，造成的伤害太小。第2回合一开始会发生剧情，结果双方的水羽和布利德都动弹不能，给隆盛挂一个热血一个集中（或必中）差不多就OK了。实在不行再让莱补一下。

由于SRX路线和ATX路线从第23话开始到第31话的流程是完全相同的，所以这部分的攻略请参考前面的ATX路线部分。另外，两条路线的最终话“最后的审判”也是相同的。

第32话 断ち切れぬ操り系

胜利条件：敌全灭→グルンガスト二式HP10%以下

失败条件：母舰被击坠/ブリット被击坠→グルンガスト二式被击坠

熟练度条件：击坠ゲーザ（HP30%以下会撤退）

初期敌人配置：メギロート・アフ×6，ゼカリア×7，ハバクク×8，エゼキエル・アドム（ゲーザ）

要点解说：敌机有不少远距离的机体，注意这一点。一定击坠数后敌方援军出现在左侧，包括4架イルメヤ・アフ、8架ゼカリア和グルンガスト二式。二式的HP为13000，10%的话就是1300，这个残余量不好掌握，建议让有“てかげん”精神指令的机师挂上这个精神，再在二式剩余HP不多时给它一下即可。对付凯撒仍然推荐用响介与埃克萨琳的合体技加援护攻击。

第33话 偽りの影

胜利条件：敌全灭

失败条件：己方机体被击坠

熟练度条件：7回合内清版

初期敌人配置：ヴァルシオン（ビアン），グランゾン（シュウ），メギロート

要点解说：一开始我方是正树、琉妮和埃克萨琳3人出场。第3回合アタッド会出现在地图右侧中央，可以让埃克萨琳提前站在附近，攻击命中アタッド后其附近出现大批援军。配合正树、琉妮的地图兵器可以很快拿到熟练度。

第34话 钢の巨神

胜利条件：敌全灭→用ブリット将二式打至HP10%以下

失败条件：SRX3人众、ブリット被击坠/母舰被击坠→二式被击坠

熟练度条件：???→8回合内R-GUNリヴァーレHP40%以下

初期敌人配置：メギロート・アフ×8，イルメヤ・アフ×8，ミツュレイ・アフ×8

要点解说：敌全灭后或第3回合敌方援军在右侧登场，击坠R-GUN后有剧情，之后其变身为R-GUNリヴァーレ，HP多达16万，低于10万以下时有剧情发生，之后SRX合体成功！由于布利德没有R-GUNリヴァーレ，所以在打二式时要特别注意选择武器的攻击力。

第35话 冰の国の方舟

胜利条件：シロガネ防卫/敌全灭

失败条件：シロガネ被击坠/己方机体被击坠

熟练度条件：???→5回合内敌全灭

初期敌人配置：メギロート・アフ×6，ゼカリア×7，フーレ

要点解说：一开始就让エルザム挂上加速冲过去攻击フーレ，之后剧情，曾迦驾驶零式登场，让他冲过去狠狠给フーレ一刀，之后再次发生剧情，我方大部队和敌人增援都到达，エルザム与曾迦闪人。本关敌人超多，而且巨爱扎堆，不用说自然是用地图兵器玩命轰了，地图炮用得好的话可以轻松拿到熟练度。

第36话 マリオネット・ソルジャー

胜利条件：敌全灭→全大型导弹HP20%以下，其余敌人全灭

失败条件：母舰被击坠→击坠大型导弹或者被其与我方母舰邻接

熟练度条件：10回合内清版

初期敌人配置：イルメヤ・アフ×5，ゼカリア×10，ハバクク×9，エゼキエルメ×6，エゼキエル・アドム（ゲーザ），エゼキエル・ラヴァン（ガルイン）

要点解说：两个BOSS的HP分别是51600和54000，本关敌人数量众多，地图很大，从出击到接敌就得3个回合，而且敌人都有了明显强化。ゲーザHP10%以下会逃跑，对付大型导弹时由于其只有5000HP，所以一定要控制好武器的攻击力。

第37话 黑い幽灵

胜利条件：敌全灭

失败条件：リン被击坠

熟练度条件：7回合内清版

初期敌人配置：メギロート・アフ×5，イルメヤ・アフ×6，ミツュレイ・アフ×9

要点解说：本关取得熟练度的难度很大。初期敌人不会移动，先将眼前的这堆敌人干掉，我方大部队会在第3回合登场，建议用辅助系角色的“再动”、“补给”、“感应”、“激励”等精神协助正树在一个回合内清掉所有敌人。之后敌方增援在地图左下角登场，所有我方机体火速赶过去，放开来打吧，时间很紧，敌人也都有强化。BOSS的HP为46000，还有从这关开始SRX终于可以在战场上随时合体了。

第38话 オペレーションSRW

胜利条件：敌全灭/己方战舰防卫

失败条件：己方战舰被击坠

熟练度条件：最终胜利条件达成前敌全灭

初期敌人配置：メギロート・アフ×5，イルメヤ・アフ×7，ミツュレイ・アフ×7

要点解说：本关的熟练度比较难拿到。初期的敌人纯粹是给我方机体加气力的，全灭后会在目的地附近出现12艘フーレ战舰，每4批一堆分为3个集群，HP分别是62500、60000和50000，都是血极厚的主儿，数量还多，绝对不要吝惜精神，务必尽可能保证每次出手都是“热血”级别的必杀，总之打到弹尽粮绝精神枯槁之时也就差不多圆满了。

第39话 白き魔星を击て

胜利条件：5回合内ハガネ到达目的地→ハガネ到达指定定地点

失败条件：5回合内未到达/己方战舰被击坠

熟练度条件：4回合内达成胜利条件

初期敌人配置：ミツュレイ・アフ×5，ゼカリア×7，ハバクク×7，エゼキエル×6，エゼキエル・アドム（ヴィレッタ）

要点解说：本关熟练度极容易达成，第一个目的地离我方很近，挡路的杂鱼也可以轻松清理掉。ハガネ到达目的地后发生剧情，ゲーザ会带着一大票的敌人援军在右上角登场，下一回合发生剧情，ゲーザ将ヴィレッタ的座机击坠同时敌人再次增援8艘フーレ……ゲーザ可以无限再生还有援护防御，建议直接将ハガネ挂上“铁壁”往目的地突击，其余机体清理掉拦路的敌人，有E能量护盾的ハガネ只要EN还没用完就还是很安全的。エルザム和曾迦会作为我方援军在地图右上角登场。想要全灭敌人的玩家绝对要做好超持久战的心理准备……

第40话 インセクト・ケージ

胜利条件：无

失败条件：クロガネ被击坠

熟练度条件：???→6回合内前两批敌人全灭

初期敌人配置：无

要点解说：第1回合地图上没有任何敌人，我方全军向上突击，第2我方回合仍然没有敌人，敌方回合会有不少DC系强化机体出现，全灭后会在地图右上方出现一批与我方部队一模一样且强化后的复制机体，将它们在6回合内全灭即可拿到熟练度。之后アタッド和ゲーザ会再次带领一批强力远程攻击机体在左上角增援，对付这批血超厚的敌人建议尽快用大招加热血灭掉。这一关打得相当漫长……

第41话 手にする剑は両刃なり

胜利条件：击坠R-GUNリヴァーレ→击坠ジュデッカ

失败条件：母舰被击坠

熟练度条件：7回合内击坠R-GUNリヴァーレ

初期敌人配置：ゼカリア×3，ハバクク×4，エゼキエル×6，R-GUNリヴァーレ

要点解说：本关的熟练度并不是很难拿到，由于前半关初期敌人较少，所以注意让需要提升气力的机体优先击坠敌机。R-GUNリヴァーレ有20万HP，HP回复小、EN回复中、歪曲力场，看似强大，但如果我方站位配合得好的话，甚至有可能一回合就将其作掉。之后进入后半关，战场转移至宇宙中，敌人除了BOSSジュデッカ外还有15架ヴァイクル・ベン，其射程长达10格，建议我方全站在其射程外，这样就会有10架ヴァイクル・ベン分两批，隔2回合一批冲过来，争取每批都能在一回合内解决掉。最后再干掉剩下的5架，并让我方机体站在可以回复HP和EN的有利地形上全力围殴ジュデッカ，小心它的地图兵器，别的就没啥好说的了，28万的HP和HP中回复、EN大回复、念动护罩之类的玩意儿我们早就看麻木了。





梦幻骑士的人设一直非常吸引玩家的眼球，最初有不少玩家正是因为漆原大师的唯美人设而选择这系列游戏。本作除了在人设方面保持传统、基本游戏类型没有大变化外，还增添了新要素。游戏整体流程需要较长的时间，但每场剧情战斗都只需要花费很少的时间，自由战斗玩家也可以自行跳过。利用合成新系统，玩家可以合成出附加技能的特殊装备，可以大幅提升人物能力，对战斗有很大的帮助。技能的修炼与五代相同，但由于道具的使用，大大节约了玩家的时间。 □文/雪飞

GROWLANSER VI グローランサーVI Precarious world

PS2	本刊译名：梦幻骑士6・危机世界				CERO A
	ATULS	7140日元	2007年6月21日		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	110KB	

遨游在如梦似幻的奇幻世界 穿梭于纷争骤起的大陆间！

地图战斗

本作的战斗分为两大类，一类是剧情战斗，一类是自由战斗。自由战斗就是消灭场景中的敌人，在敌人发现玩家后自动进入战斗，消灭光该场景内敌人前，玩家会一直保持战斗状态。如果想节约时间，玩家可以控制主人公快速脱离该场景。剧情战斗则是必须参加的战斗，这类战斗难度比自由战斗高出许多，不但敌人数量多而且能力颇强。在游戏中还会出现一些连续的剧情战斗，玩家需要连续作战几场才算完成该战斗。在这些战斗中可以存盘，但建议玩家去另开新记录记忆，以免完成了连战中的前一场战斗后能力不足以完成后面的战斗，还不能进行自由战斗提升等级，陷入进无路退无门的尴尬境地。

辅助功能菜单

按START键调出，包括各种辅助功能，在战斗状态下和非战斗状态下均可调出。

名称	作用
ステイタス	观看人物情报，确认人物的能力数值、特技及装备。
ジュム合成	合成出防御附加技能
思考设定	在这里调整同伴的行动方式，下达宏观命令。
妖精	利用妖精的功能查看各种辅助数据，得到辅助情报。
コンフィグ	调节游戏的基本设置。
胜败条件	观察战斗中的胜败条件，由于很多战斗的胜利失败条件都会因特殊剧情改变，因此要经常在此确认。

SYSTEM CHECK! 战斗系统

本作的战斗系统有些类似于最终幻想十二的战斗系统，战斗中在人物的头像下面有一条行动槽，当行动槽为零时，该人物才能行动。战斗中进行攻击、移动、魔法、特技、道具、装备等行动时，都要等待行动槽为零时才能进行。当人物遭受到敌人的攻击时，会增加行动槽的归零时间，被攻击的任务需要等待更长的时间才可以行动。另外使用一些魔法也可以延长行动槽的归零时间。

使用魔法时，根据魔法的种类和使用级别不同，咏唱所需要的时间也不相同，使用高等级的强力魔法时，一般都会需要较长的咏唱时间，而那些相对低等级的魔法则在很短的咏唱时间后即可发动。在咏唱魔法时，如果遭受到敌人的攻击，魔法的咏唱时间也会增长，不过在修行完特技后，可以让咏唱魔法的队员咏唱时间不受敌人攻击影响。精神集中的特技也会大幅缩短咏唱魔法的时间。进入场景正式开始战斗前和平时的非战斗状态下，玩家可以直接使用魔法，不需要咏唱时间。



↑万能警察公司的核心人物，在后期与玩家并肩战斗。



←游戏中的敌方角色，但其实是个善良的小姑娘。

名称	作用
攻击	向敌人发动物理攻击，根据ATK给予敌人伤害
移动	向主人公和同伴下达移动命令，移动到指定场所后，如无新的命令则会自由行动
防御	下达此指令后，该队员会站在原地不动进入防御状态，所受物理伤害减轻。
マップ	调出该场景地图，用与观察地形及敌人位置。
魔法	使用各种已经修得魔法，战斗中需要咏唱时间，非战斗状态可以立刻使用。
特技	使用各种已经修得特技，战斗中同样需要等待行动槽归零。
道具	使用各种辅助道具，战斗中需要等待行动槽归零。
装备	调整队员装备，战斗中需要等待行动槽归零，非战斗状态可直接替换装备。

进入战斗后，玩家可以直接控制主人公移动到敌人面前发起攻击，同伴们则需要玩家下达命令，让他们各自行动。如果玩家没有给同伴下达命令，那么这些同伴则会自由行动，自行选择攻击目标。玩家可以在游戏行动设定中宏观设定同伴的自由行动。因为战斗的难度较大，因此玩家在战斗中最好还是自行为同伴们下达指令。

在主人公或者是同伴发动攻击后，要改变攻击的目标或者是使用魔法、道具等，都需要等待行动槽归零后，才能下达新的指令。使用道具也需要等待一定行动槽归零，但是可以通过特技的修炼，缩短使用道具的等候时间。在战斗中按三角键，可以调出战斗菜单，在平时的非战斗状态也可以按三角键调出该菜单。

SYSTEM CHECK! 妖精特殊能力

妖精的特殊能力在战斗中并不能得到提升，而是需要玩家在宿屋中对妖精使用特殊物品而提升她的能力值。特殊物品分为种子和果实两种，种子只能提升十点单项能力值，果实可以提升一百点单项能力值。如果玩家在剧情战斗中完成出色，可得到的奖励为果实；但如玩家剧情战斗完成的并不理想，得到CLEAR的评价则只能得到种子的奖励；如果得到的只是FIELD评价，甚至会得不到奖励。而提升妖精的特殊能力对战斗会有很大帮助，并且可以在交易中让玩家获得不少收益，因此在剧情战斗中，一定要尽量取得COMPLETE。



↑苍茫的天空引发意境无限，鸟的翅膀令任遐想。



名称	效果
物理攻击防御	LV*2%防御住敌人的物理攻击
魔法攻击防御	LV*2%敌人魔法完全无效
仕返し	LV*2%几率反击，给予敌人的伤害与妖精的能力有关
独り言	玩家长时间放下手柄主人公没有任何行动时，小妖精会自言自语
イベンドメモ	提示主人公下一步该如何行动，最终等级为一
友好度判定	判断友好度，最终等级为一
性格判定	判断主人公性格，最终等级为一
宝サーチ	确认该场所中共有多少未开启宝箱，最终等级为一
值引き交渉	减少交易花费，提升销售物品价格，根据等级不同交涉幅度不同

SYSTEM CHECK! 人物技能

人物的技能分为三大类，一是魔法、二是特技、三是附加能力。魔法和特技都是使用的技能，而附加能力则是在人物完成修炼后，该人物获得的特殊能力，比如说提升体力，道具咏唱时间缩短等。魔法技能的初次修炼最高等级都是五级，但通过装备变化可以得到提升；特技初次修炼的最高等级也是五级，决定了该特技在一场战斗中的使用次数；附加能力技能也遵循这一规则。战斗中不能仅依靠角色的等级取得胜利，熟练地掌握各种技能的特性，并且让角色们多多修炼才是真正的取胜法门。各种技能等级提升后，会更加强力，但提升的方法却不是多多使用积累经验，而是要求玩家在战斗中一直在修炼着装备此技能的修炼路线。



SYSTEM CHECK! 人物特技盘

这是本系列的特色，在本作中还增添了新要素，值得玩家拿出时间进行研究。人物的特技盘分为白、黄、红、紫、绿、蓝六条线路，从人物装备的武器和防具决定该人物可以修炼哪条路线，因为一名角色只能装备一把武器和一件防具，因此一名角色最多同时可以修炼两条路线上的技能。在两条路线上装备的技能获得方式主要有两个，一个是从战斗中获得，另外一种是更为常用的方法，就是装备武器和防具战斗一定时间，获得一定装备熟练度后，自动获得该装备上的技能。将这些技能装备在技能盘上，即可进行修炼。通过击败敌人获得的技能经验值，修炼中的技能可以得到提升。需要注意的是，只有那些在当前修炼路线上的技能才能获得经验值。那些没有修炼满但并没在当前修炼路线上的技能则不能获得经验。如果在当前修炼的线路上没有可修炼的技能，那么战斗中获得的技能经验会累加在当前修炼的路线上，当玩家再装备上新的技能时，自动获得技能经验提升等级。在游戏中想提升人物的能力，就要随着游戏的发展，不断购买更新的武器和防具，并且一一进行修炼，直到已经获得该装备上附加的技能，千万不要因为某一武器的攻击力高或者某一防具的防御力高，便一直不舍得替换其他的装备。而且在修炼特技时，尽量不要装备决定相同修炼路线的武器和防具。

每种技能都有自己的走向，技能分为自主调节走向和道具调节走向两种，自主调节走向的技能在该技能右侧显示出一个黄色的圆点，玩家可以自行调节它的方向，用以控制整个路线的走向。道具调节走向的技能分为向上型、向下型和分支型三类：分支型有上下两个分支，因此不需要玩家进行调节可以算是万能型走向；向上型如果想改变其走向，则需要使用下弦月道具；向下型改变其走向，则需要使用上弦月道具，另外还有新月弦道具可以随意改变技能的走向。玩家还可以使用一些道具改变技能所在位置，快速修炼技能或者是忘记一些无用的技能；想要快速修炼出特殊的技能，还可以使用特殊道具瞬间完成修炼。将技能装备到技能盘时，还可以获得合成专用物品。

本作出现的两代主人公



麦克利奇（メークリッヒ）：本作第一主人公，21岁，跨国企业万能警察公司私人武装中的一员，拥有改变历史的力量。



温迪（ウェンディ）：与主人公一起加入赤狼队，主人公的好搭档，她成绩优秀能力过人，但有时会行动怪异，令人有些难以捉摸。



鲁基阿斯（ルキアス）：出没在谜之大陆的少年，称主人公为“守护勇士”，但没人知道他为什么会这样称呼主人公。



阿尼塔（アニータ）：被囚禁在牢房中的少女，似乎非常了解主人公，但失去记忆的主人公却对她毫无印象，游戏后期会成为同伴。



伊利斯缇莱莎（イリステレサ）：被称为大地巫女的谜之女性，肩负着特殊使命。行动目的不明但似乎与万能警察公司有关系。



霍夫曼（ホフマン）：原本是佛麦罗斯军少尉，能力出众得到大家的赏识。但因为违反军纪，受到军方追捕，但最终沉冤昭雪。



修瓦伊萨（シュヴァイツァー）：万能警察公司老总之子，因为战斗能力出色，拥有穿越时空的能力，担任特殊部队“赤狼队”队长。



赛昂西鲁特：主人公（姓名可自定义）。19岁，隶属于和平维持军实行部。生活在和平维持军建造的小村瓦斯里，拥有与生俱来的优秀战斗力。



古莱阿斯：21岁，隶属于和平维持军政治部。和平维持军创建者赛鲁迪斯总司令之子，作为父亲的左膀右臂在政治部工作。



法尼露：17岁，和平维持军研究员。在和平维持军发挥着自己的才华，研究新的能量。不善于同人沟通交流，对封印大陆外事物有浓厚的兴趣。



夏丽丝：19岁，西利路提亚王国近卫骑士团团长。西利路提亚王国的国王之妹，她代替生病的兄长出席和平会议，但在本作中没有什么戏份。



珂琳：年龄不详细，妖精。为了调查妖精界流传的古老传说，在人间独自旅行。不过她与法尼露相遇后便决定共同行动。

SYSTEM CHECK! 妖精

妖精一直是本系列的特色，本作继续保持传统，妖精与前代作品相比没有什么变化。在游戏中，妖精不但是玩家身边的亲密朋友，也是战斗中的可靠战友。虽然一些在战斗中发动的特殊技能发动几率很低，但一旦发动则可拯救主人公于危难之中。在平时也可以利用妖精的辅助功能进行道具的收集，还可以向妖精询问自己的下一步的行动目的。



名称	作用
宝サーチ	确认该场所中共有多少未开启宝箱
友好度判定	确认各同伴对主人公的友好度
イベンドメモ	非常重要的作用，提示主人公下一步该如何行动
性格	听取同伴们对主人公的总体评价
特殊能力确认	在这里查看妖精的特殊能力。

键位作用

三角键调出战斗菜单；方块键调出技能盘装备特技；圆圈键是确认键，在城市中用于调查物品，战斗中用于确认目标；叉子键为取消键；START调出各种辅助功能菜单；SELECT可以取消或调出小地图；L、R键则为调整视角和替换选定成员。

道具使用

本作的道具战斗中可以获得，也可以花费金钱购买而得，但每种道具最多只能携带九个，为妖精提升能力的特殊果实除外。如果玩家身上携带某一道具九个，在战斗中获得该道具后则自动舍弃，并且不能继续购买。合成专用物品的上限也是九个，装备技能获得这些合成专用物品后，在快到达上限数值前应尽快使用。

对抗外太空的邪恶生命，两代主角携手同心！
突破时间的界限返回过去修正被篡改的历史！

1、在梦幻世界中与村民们对话，四处调查熟悉游戏系统。
2、通过最左侧道路后，消灭一只怪物，掌握战斗技巧。
3、完成全部对话和调查后，从右侧第二个房间离开这里。
4、MISSION：进入场景后，使用火魔法攻击火焰吸引怪物的注意力，然后按叉键与地上的士兵对话，等村民全部撤离后撤退。
5、等女神说完话后存盘，如有梦幻骑士五代的记录，可以读取其中人物能力等记忆。
6、使用从医生处得到的公司证件离开房间。
7、进入研究室与守卫对话后，进入牢房与少女对话。
8、走出牢房后与**ウエンディ**交谈，之后离开研究室引发战斗。
9、剧情战斗中，敌人会将炸弹安装在动力炉上引爆，剧情后会再次战斗，主人公应快速消灭三名敌人中奔向动力炉的敌人，然后再与**ウエンディ**合力消灭剩下的两名敌人。
10、剧情后下楼坐电梯一直向右走。
11、上大厦十层，记住赤狼队长**シュヴァイツァ**—说的房间号“**ラッド**”，并从**シャイア**处得到大陆地图。



12、去八层图书馆剧情后离开这个城市，出城前最好买上几个回复药。
13、出城后一直向东北方向前进，沿路会遭遇上几批敌人，不过战斗没有什么难度。
14、到达**ダスティス**宿屋后选第三项“**ラッド**”。
15、与赤狼**シュヴァイツァ**—对话后，在城中与市民对话收集情报。
16、先敲宿屋下的门，得知需要会员证才能进入；然后向左前进剧情后去最左边垃圾场得到会员证。
17、再次敲门得知需要暗号才能进入，返回垃圾场与寻找会员证的市民对话。
18、MISSION：刚开始战斗时，**ウエンディ**不会行动，等主人公杀死一名杂兵后，她才会开始行动，并同时出现敌人援军，应尽快消灭敌人援军中的法师。
19、地道中的怪物**ゲル**物理防御很高，并且会吸取玩家的体力，应在使用魔法将**ゲル**消灭后，再攻击其他敌人。
20、MISSION：先消灭挡住主人公去路的杂兵，然后抓紧时间消灭使用火魔法的敌人。我方援军**シュヴァイツァ**—极强，对敌人一击必杀。
21、去图书馆四楼找133号书，然后回宿屋找队长，但**シュヴァイツァ**—已经回到**アキナス**。
22、去港口乘高速艇出发，到**ヒンギスタン**国的渔村**シザ—ズ**停泊。一直向西行进到达**シズランド**高原。
23、MISSION：要在规定的时间内消灭全部敌人，装备上目前最强的装备进行战斗即可轻松完成任务。
24、MISSION：必须在恐怖分子与正规军接触前将他们全部消灭，并且不能与正规军接近，否则会被正规军发现导致任务失败。开战后迅速从中央道路移至地图左侧阻拦恐怖分子。恐怖分子援军出现后，主人公负责堵截，以一敌三阻止他们接近正规军。消灭六名恐怖分子后，原路返回快速到达地图右侧。



25、返回渔村后在码头与人对话，然后走到渔村中央，修瓦伊萨出现剧情后乘船离开。
26、尾随温迪上八层资料室，发现她仍然在寻找**マクスウエル**的资料。
27、上十层发现前台小姐因为修瓦伊萨突然消失而满头雾水，怀疑自己的视力出现了问题。
28、去大厦旁边的员工宿舍休息，得到明天早上十点去十层社员室的通知。
29、去大厦十层找**シャイア**—对话引发剧情。
30、乘高速艇离开，剧情后进入船舱休息。
31、与船长对话选择第一项，然后返回船舱。
32、MISSION：敌人是四只**スクリ—パ**—，队长修瓦伊萨非常强悍，一个人便可以消灭船头的两只，主人公负责帮助其他队员攻击另外两只，温迪则专职回复。
33、沿路向右走，进入和平维持军的领地**ワ—スリ**—村。
34、出村后向东，在沙漠中向下走可以进入**ザ—ランパ**村调整休息。



35、出村后继续向东前进。
36、MISSION：要从怪物和恐怖分子的手中搭救少年**ルキアス**，开战后选择让他与主人公或者温迪共同行动，注意为他回复体力。消灭全部杂兵后，三人合力消灭**スクリ—パ**—。战斗胜利后，少年成为同行人。
37、一直向右，进入**グランゲイル**王国首都**ガイラナック**。从此可以在宿屋中为小妖精由利更换服装、使用特殊道具提升她的能力。
38、在王城门口与**ギャリック**大尉对话，然后与修瓦伊萨对话，在城门口少年鲁基阿斯加入。
39、出城后一直向北走，路上敌人的攻击附加毒属性，中招后请尽快回复。
40、MISSION：向下前进消灭掉三名敌人后，让高防御的主人公充当肉盾抵抗敌人，温迪负责回复体力，鲁基阿斯负责使用魔法消灭敌人的法师和弓手。
41、在**ヤジエ—ン**村中与**ファニル**对话，然后进屋与销售代表对话。
42、护卫两名销售代表向西前进。
43、MISSION：比较辛苦的一战，一定要注意保护好销售代表，关键时刻甚至要放弃为己方队员回复。
44、穿越隧道时，如果魔法不足并且没有足够的回复药品，可以直接通过，等以后再回来开启这里的宝箱。
45、在野外的宿屋中与**クライアス**交谈，然后向右行进乘船离开。
46、MISSION：战斗前一定要装备上目前最好的装备，集中三人的力量逐个消灭敌人，主人公如果没有什么特别好的附加特技，那最好级别要高于

ジュム合成

合成是本作的新增要素之一，玩家利用这一合成系统可以为己方成员附加各种特殊能力，会大大降低战斗的难度。虽然依靠提升等级可以使战斗相对轻松，但是本作自由战斗中敌人的等级都很低，在游戏中期想提升一级都需要很长的时间，但是利用合成附加能力装备这一系统，玩家则可以在很短的时间内让自己角色的能力大幅提升。进行转装备合成必须用特殊物品合成，并且只能两两合成，但一次最多可以进行五组合成。根据合成物品的等级，所需要的合成时间各不相同，一般来说完成几场简单的自由战斗即可完成合成。合成的新装备会保留在合成装备的基础物品栏内，添加栏的装备则会消失。

可进行合成的特殊物品分为两大类，一类是专用合成物品，一类是可装备附加能力的合成装备。专用合成物品只能用于合成而不能进行装备，两种不同的专用合成物品可以合成出可装备附加能力装备，专用合成物品与附加能力装备物品合成后，会随机生成道具。

可装备附加能力的合成装备分为A、B、C、D四栏，每栏都可以装备一条附加特殊技能。附加特殊技能的最高等级为九级，并且每种附加特殊技能都有自己的规定出现栏。比如说添加的合成物品只有D栏中有附加特殊技能气力1，基础合成物品D栏中也只有气力1，在合成之后，生成的新的附加能力合成装备为D栏气力2。各种附加特殊技能不同，合成的结果也不相同，有可能是基础和添加的同种特殊技能都是2级，但合成出来的特殊技能不是4级而是3级。如果添加和基础的附加能力合成装备各栏都有几条附加特殊技能，合成的新装备除了同种特殊技能累加外，不同种类特殊技能保留基础装备中的特殊技能。如果添加栏上的能力合成装备上附加特殊技能过多，则有可能不能进行合成。

合成附加技能装备需要的时间不等，有些合成则需要很长的时间，玩家如果急于使用新的附加技能装备，那么可以使用特殊道具在瞬间完成这次合成。如果在附加技能装备中有多条附加特殊技能，其中只有一条是玩家需要的技能，剩下的技能又不能在合成中自动消失，那么也可使用特殊道具将该附加技能装备分解，经过多次分解后，可以得到玩家需要的附加特殊技能。合成附加技能装备中，如果两个装备都有同一个技能，那么只体现其中较高等级的技能，重复的技能效果也不累加。

根据各名角色的特点，角色修炼技能和装备上附加的技能要互相配合才能收到最好的效果。每名角色都能装备两枚附加技能装备，共有八个技能槽，如何利用



好这八个技能槽，最大限度地发挥出角色的威力，则是玩家必须认真思考的问题。

18级。
47、向北前进进入**トトウ**村休息。
48、进入自己的房间后，调查桌子引发剧情。
49、出村后穿过右下的隧道。
50、沿路前进到达**フェルメンテイア**，走到最上层引发剧情。
51、出城向北走西侧小路，进入**ポトラド**之里。
52、MISSION：想打倒修瓦伊萨很难，最省事的办法是消灭五名杂兵过关，战斗时一定要注意保护**ポトラド**人。在我军消灭两名杂兵后，修瓦伊萨开始行动。
53、回到**フェルメンテイア**后向东，走到和平维持军封锁道路的地点南下。
54、从**ザーランパ**村北方向西穿越海峡。
55、MISSION：修瓦伊萨开战后便自动撤退，快速消灭敌人的法师为上。开战不久后会出现三只怪物，它们也会攻击敌人的杂兵。将敌人的士兵全部消灭后，再集三人之力消灭怪物。
56、原路返回到**ザーランパ**村出口的沙漠上引发剧情。
57、一直向左追，直到古代兵器再上蓝天。
58、穿过**ポトラド**之里，进入西面的遗迹。
59、遗迹中的门要在吸收了墙壁上同色光芒的队员站在同色门前才能打开。吸收完光芒后，在门口会出现怪物，吸收了光芒的队员无论是发起攻击还是遭受攻击，身上的光芒都会自动回归原处，不能再打开大门。应该让一名队员站在门口使怪物不能出现，另外两人去吸收光芒后站在门口开门。调查最深处的传送装置后离开。
60、返回**ポトラド**之里与村口的**ポトラド**人对话，然后再返回遗迹。
61、将贵重物品**アーテイファクト**交给**ポトラド**人。
62、调查三层地上的机关为中央提供能量，然后再返回二层调查开启动力炉，从一层走出。
63、MISSION：开战后注意保护**ホフマン**，主人公走到他的身边帮忙，另外两人要抓紧时间消灭法师。
64、从右上通过进入**レイスタン**，剧



情后温迪离队，**ホフマン**加入。
65、先向南再向西，到达**ジアント**山。
66、MISSION：前两层让主人公快速通过，**ホフマン**防御，**ルキアス**负责回复。第三层让主人公离另外两人稍微远些，以免敌人的范围魔法同时攻击到三人。合三人之力摧毁机械兵器后，大部分敌人都会以主人公为攻击目标，让主人公和**ホフマン**负责物理攻击，**ルキアス**继续负责回复。消灭够15名士兵后，**ウエルバ**—出场，虽然现在很想击毙他，但却不能动手。剧情对话后让**ホフマン**先走，主人公和**ルキアス**负责殿后。
67、完成任务后返回**レイスタン**与温迪会合。
68、原路返回传送到封印大陆。
69、遗迹中的红、绿、蓝三色门此时可以开启，一人站在门口防止怪物出现，另外俩人吸收光芒后堵在门口，原来堵门的队员再去吸收光芒。
70、去**フェルメンテイア**与**クライアス**对话后，返回**ポトラド**之里。
71、与**ポトラド**长老对话后，回到**フェルメンテイア**宿屋与**ランディ**对话。
72、传送到原来的大陆，，临走时**ポトラド**人赶来送行，得到贵重物品，以后可以修复大陆上的传送装置。
73、去渔村**シザーズ**乘船出发，到达万能警察公司本部后，上八层资料室盗窃小型潜艇。
74、返回**フェルメンテイア**与**ランディ**对话，**ランディ**成为同行人。
75、按**ランディ**指示前进，到达龙玉守护者之里后，与长老对话。
76、休整之后与长老左侧的人对话，进入地下。
77、战舰内部二层需要两人踩在后排红色标记上，一人踩在前排红色标记上。
78、MISSION：要利用敌人正中央的大炮，消灭漂浮在空中的光球。具体的方法是让我方队员堵住它们的去路，将它们固定在某处，当大炮发起攻击时，让光球同时受到伤害。光球被击碎后，相同颜色的大门打开，主人公可以开启其中的宝箱。如果觉得战斗比较吃力，可以在得到贵重物品后直接撤离，其他的物品留着以后再来拿。如果不消灭中央的大炮，以后再来时战舰中还有机器人出现，但中央大炮被摧毁后，战舰中则不再出现机器人。
79、返回**ポトラド**之里，将贵重物品**ニアーラ**粉交给长老，然后去旁边宿屋休息。
80、去**ワースリ**—村，与妖精**コリン**对话后，调查右侧光球传送到过去。
81、MISSION：先全军突击击倒修瓦伊萨，然后再对付两只**スクリ－パ**—。本战搭救的人就是五代的主角赛昂西鲁特，但可惜的是他在这场战斗中始终躺在地上休息，完全不能帮上任何忙。
82、跟村子中的和平维持军士兵对话。
83、传送到过去后，再与那名和平维持军士兵对话。
84、走到小岛的最深处，把四枚吸引的石板镶嵌在四个方向的台座上。
85、MISSION：开战后让会**おとり**的角色不断接近敌人跳舞，吸引全部敌人的火力，另外两人全力攻击BOSS，需要注意的是充当诱饵的角色物理防御一定要很高，否则根本就坚持不了几个回合。BOSS被击倒后，继续让诱饵跳舞，另外两人消灭剩下的杂兵。
86、返回**ワースリ**—村，然后去和平维持军本部。
87、与五代主人公一起进入和平维持军本部，在梦幻骑士五代中听不到主角的声音，但在本作中却能听到他的声音。
88、出城后一直向东走，看到躺在地上的和平维持军士兵后顺绳梯下山。
89、MISSION：敌人会出现不少援军，击倒上级士兵后，修瓦伊萨出场并立即撤退。在他撤离后，我军全部成员要在两回合内走到





绳梯边。
90、跟随着修瓦伊萨一直向东追。
91、MISSION：敌人只有四名普通士兵，战斗并无难度，完成后可以去右边的**ゼルドック**休整。
92、MISSION：一定要注意保护好巫女，她是绝对死不得的角色。巫女的两名手下战死后，敌人会疯狂地扑向巫女，因此要让我军成员顶住敌人，并随时关注**ネーリス**。
93、去**ヤージエン**村的宿屋找小妖精**ノーラ**对话。
94、去和平维持军本部将贵重品中的大陆树种交给**ファニル**。
95、从**ポトラド**之里西面遗迹传送回**エスグレンツ**大陆。
96、去**レイスタン**宿屋休息。
97、回到万能警察公司本部进电梯选十二层，剧情后跟随兵长出城。
98、MISSION：敌人只有三人，先使用禁止移动的魔法，然后一拥而上消灭兵长。
99、再返回万能警察公司的本部十二层。
100、MISSION：开战后四人利用有利地形逐渐推进，当把敌人消灭得只剩下不断出现的援军时，让巫女走到敌人BOSS面前。剧情后三人先快速消灭**ネーリス**，然后主人公负责抵抗敌人的援军，另外两人消灭跟随**ネーリス**一起增援的两名弓手。让主人公跟巫女对话，让她逃到电梯门口，最后主人公和温迪、鲁基阿斯三人边战边退，一起逃到电梯门口。
101、MISSION：在规定的时间内到达大门口，先合力消灭门口的敌人，等巫女逃脱后再快速撤离。
102、出门乘坐高速艇撤退。
103、跟随巫女一直向西进入**ジアント**山基地。
104、与**マクスウエル**对话后去看望巫女，然后调查床休息。
105、MISSION：先要坚守住入口，友军能力很强，不需要派人走过去支援，只需注意帮助他们回复体力。变装王出现后，用魔法协助战斗，帮他开辟道路。密道开启后，全军迅速撤离，但主人公要最后一个离开。
106、沿路返回**シザーズ**村，与**ホフマン**对话，存盘后休息。
107、MISSION：开战后让**ホフマン**单挑敌人队长，主人公和鲁基阿斯快速消灭敌人法师，温迪专职负责回复村民的体力。在消灭光最初出场的敌人前，敌军会不断地出现援军。
108、MISSION：非常辛苦的一战，要求我军以最快的速度全歼敌军。当敌人的队长开始移动时，主人公应快速赶上去并且挡在他的前面。
109、消灭完房间内的敌人后，调查左边房间内电灯可以修好电梯，在这里可以与商人对话购买优质的装备，还可以存盘休息。因为是连续战斗，因此最好单开一个记录。
110、MISSION：快速消灭中央的敌人，然后兵分两路切断能量柱的补给，两路人马分别向左右两侧房间前进，消灭两边的敌人，解除发炮状态。
111、MISSION：又是非常痛苦的一战，玩家必须快速消灭敌人，并且在开战初期，还要专门让主人公负责调查两侧的机关。
112、MISSION：先利用地形优势守口，一名高防御队员顶在最前线使用范围攻击等强力特技，让后排角色使用大范围魔法同时攻击多个敌人。将最初扑向我军的敌人大部队及修瓦伊







萨歼灭后，集中火力全军突击在规定的时间内击败巫女。

113、去**レイスタン**与变装王对话，通知其他同伴一起去宿屋。

114、将贵重品交给宿屋老板后霍夫曼离开队伍。

115、MISSION：与**ネーリス**合作，一起消灭怪物。怪物会全部向我军移动，可派主人公快速消灭其中使用魔法的怪物，另外两人顶住其他怪物的攻击。**ネーリス**非常强悍，绝对是一个好帮手。

116、使用万能警察公司的证件通过关卡。

117、MISSION：让鲁基阿斯和温迪站在门口，主人公向右走躲在树丛下，然后让鲁基阿斯或者是温迪使用魔法吸引敌人注意，主人公趁乱从右侧快速进入大门，主人公一定不能被敌人发现。

118、进入研究所后，依然不能接近士兵，快速进入地牢找到阿尼塔。

119、走右侧门直接进入医务室跟医生对话，得到钥匙后回到地牢放出阿尼塔。

120、MISSION：不要惊动任何士兵逃出，万一不慎惊动了敌人，则必须快速歼灭他们的指挥官，在全灭敌军后离开。

121、回**レイスタン**休息整顿。

122、调查万能警察公司大厦门口的木箱。

123、回到过去后上牢房二层。

124、跟马克斯威路对话后回到一层，在右下角房间门口输入密码4-2-3-1-5开门，打开宝箱后回二层找马克斯威路。

125、向下走引出敌人。

126、全灭敌人后向上走进入控制室。地上的灯都代表着牢房，打开后凶恶的犯人会向我军发起攻击，战斗时要注意保护马克斯威路。

127、去一层开门消灭敌人士兵，用敌人身上掉下的三色钥匙开门。

128、回到万能警察公司大厦顶层，跟大地巫女对话。

129、MISSION：敌人的杂兵很强悍，修瓦伊萨则只能用恐怖来形容。先将主要精力放在消灭杂兵上，然后派遣防御高角色吸引修瓦伊萨的火力，一名队员去偷袭敌人法师，两名队员专职负责回复。

130、回到宿舍休息后，再上大厦十层。

131、传送到**レイスタン**后向右上走。

132、MISSION：主人公迅速冲到商人旁边吸引怪物的注意，免得它们攻击脆弱的商人。

133、沿路向西北前进，进入**ロイフィロン**后，先去墓地仓库转转，然后返回进门处的宝石展示间。

134、得到暗号后回墓地跟仓库守卫对话。

135、在黑市剧情后，躲开守卫的视线调查木箱，然后回宿屋睡觉。

136、遵从霍夫曼的指示，进入佛麦罗斯军基地。

137、在基地书架上调查取证，然后将证据交给佛麦罗斯军基地司令。

138、带领基地司令返回黑市，走到木箱前。

139、MISSION：开战后迅速堵住路口，一人负责追杀突破的敌人，一人



负责回复。消灭完大部分杂兵后迅速接近**ウェルバ**—免得他逃跑，还要注意保护不会还手的百姓，百姓死亡一人都会导致游戏结束。

140、去宿屋休息存盘后再回到**レイスタン**。

141、MISSION：敌人非常菜，完全不是我军对手，但要注意堵城门，免得斯库利巴入城游戏结束。

142、在**レイスタン**休息存盘后，回到万能警察公司总部大厦十层。

143、去位于大陆最下方的**エル・ヒンギス**，与宿屋门口的变装王对话。

144、到**ジアント**山与温迪会合，左上方士兵对话进入战场。

145、MISSION：开战后迅速移动挡在友军面前，一人专门负责回复，消灭完二十名敌兵后开始撤退。在友军全部撤离后，主人公移动到地图的右下角。

146、沿路右行，从**シザーズ**村传送到**エル・ヒンギス**，之后进入王城。

147、MISSION：先使用魔法破坏左右两侧的装置，再逐个消灭敌人，同时注意保护友军。

148、MISSION：极其艰苦的一战，六名上级士兵一拥而来，周围大量法师不断地使用范围魔法，并且还能复活己方士兵，实在是让人头疼。开战之初就要让前卫和后卫拉开距离，免得敌人魔法可以同时攻击到我军多名成员，前卫两人负责死扛，后卫两人负责回复。敌人的法师耗尽魔法值后会自动死亡，全部法师阵亡后，**ザーフリド**身前的魔法墙壁自动消失。**ザーフリド**属于法师职业，一拥而上即可将其围殴致死。

149、与马克斯威路对话后出城，传送回万能警察公司总部。

150、MISSION：敌人是四只斯库利巴，主人公快速走到地图的左侧，独力消灭扑向小孩的敌人，另外三人拦截住其他的斯库利巴，不让它们接近城门。

151、万能警察公司大厦十层剧情后重新编程六进三。

152、去封印大陆和平维持军本部，跟赛昂西鲁特对话，剧情后他也加入队伍。

153、MISSION：接近赛昂西鲁特后对斯库利巴攻击伤害大幅上升，开战后兵分两路，阻止两边的斯库利巴接近和平维持军士兵。

154、带赛昂西鲁特一起返回万能警察公司总部。

155、传送到**レイスタン**后，一直向下走。

156、MISSION：战斗中要保护好友军，让赛昂西鲁特一人先消灭下方的两只斯库利巴，主人公一行顶住上方的敌人。下方两只斯库利巴被消灭后，在右下方会出现敌人的援军，所以一定要派人守在敌援军出现的场所。

157、穿过树林后一直向右前进，到达大地之里，休息一夜后原路返回。

158、MISSION：开战后迅速赶到地图左上方的出口，在此处阻止企图通过的斯库利巴。

159、进入龙穴塔一层兵分两路，同时开启左右两侧的机关打开中央大门，之后敌人停止出现援军。

160、龙穴塔二层将主人公传送到各处开门，剩下的成员站在原地等待敌人出现。

161、龙穴塔三层需要集团推进，按下各阶段的机关改变敌人机器人的行进方向。

162、MISSION：怪物被打倒后，水晶前的防御罩消失，到下一只怪物出现时，水晶防御罩会自动开启。虽然怪物在遭受攻击后会传送到



周围，但回合数很富裕，完全不用着急。胜利后可以乘电梯离开龙穴塔。

163、向右走进入大地之里，在这里休息一晚，等第二天大地巫女完成了仪式后返回万能警察公司。

164、休息后选择同行的伙伴，还是六进三，确认出战成员后，乘高速艇



出发。

165、抓紧时间快速前进，调查发光的机关后，地上的传送点出现敌人，将传送点破坏后敌人援军停止出现，传送点全部破坏后，封闭道路的魔法壁消失。

166、MISSION：先让两名前卫死顶住敌人，两名后卫使用最强的大范围魔法攻击，消灭掉逼近的敌人杂兵后，合力将BOSS击倒，同时派人破坏周围的动力装置。

167、向左走进入救生舱休息存盘，也可以到入口处购物，还可乘高速艇返回大陆。

168、休整完毕后，进入天翔号动力舱。

169、去救生舱存盘选择队员告白，然后回到动力舱选择同伴出发。

170、MISSION：先派一人顶住敌人的大部队，一人去偷袭传送点，另外两人负责辅助和回复。两个传送点都被摧毁后，敌人还会不断出现援军，不过数量少了很多。两个BOSS中，**ネーリス**相对脆弱。

171、传送到两千年前，从二千年后不能走的传送点传送。

172、MISSION：最后的决战。先全力消灭敌人的六名杂兵，速度一定要快，因为战斗一定时间后陆续有同伴暴走失控，并且对敌人BOSS造成很大伤害。如果之前消灭杂兵速度够快，同伴暴走突击BOSS时是BOSS变身后，那么玩家可以赚个大便宜。记得给暴



走的同伴让开道路，不要堵着他们接近BOSS，否则他们只能是白白地从战场撤离。BOSS变身后，将它身后的回复装置破坏可以为我军回复体力。最后只剩两个人对抗BOSS时，战斗非常辛苦，有什么好药都拿出来用吧。

173、撤退时与倒在地上的**ネーリス**对话可以带她一起撤退。

174、在各城引发剧情后离开。

失去记忆的守护勇士，背负使命的大地巫女
为了封印外星侵略者，甘愿奉献自己的生命

昏迷中主人公（可自定义姓名）见到了女神，女神说他是被命运选中的人，并且带领主人公完成了一些任务，也许是主人公的能力目前还没有完全发挥出来，女神对主人公说：“现在你也许并不是我要找的人，但是通过不断地锻炼，也许你会成为真正的命运之子，到时我自然会再帮助你。”

苏醒后的主人公只记得自己的名字，其他的事情完全不能想起，只能从医生那里得到的万能警察公司员工证明上确认自己的身份，至于为什么自己会昏迷在医院里，自己以前是做什么的则没有丝毫记忆。在主人公的病房中还沉睡着一名少女，从医生口中得知，她曾经苏醒过一次，但不久便再次陷入沉睡。

昏迷多日的主人公苏醒以后，在城市中四处游荡，在研究室的牢房中遇到了一名被关押的少女。少女一见到主人公便询问主人公胸口上的伤疤，但失去记忆的主人公自然是完全不明白她在说什么。发现主人公失去记忆的少女心急如焚，希望能帮助主人公恢复记忆，至少要恢复那十天的记忆，看来这十天对主人公和少女来说都是极为重要的十天。在主人公离开牢房时，少女表示就算下次相见是敌对关系，自己也会帮助主人公，





并提醒主人公今日气氛异常，要主人公多加小心。

走出了牢房后，主人公见到的是应队长之邀而来的少女温迪（**ウエンディ**），在两人交谈间恐怖组织成员杀入研究室，主人公与温迪全力战斗，也没能阻止他们，随着一声巨响动力炉被恐怖组织安装的炸弹炸得粉碎，在发生大爆炸的同时主人公的耳边传来了女神的声音“不要放弃……”。不过这一切只是主人公与温迪的预感，并没真的发生。然而随后不久两人的预感竟然成为了现实，恐怖组织成员大举来犯，幸亏刚才的预感，使主人公与温迪占据了有利地形，阻止了恐怖分子的引爆计划。

消灭掉恐怖分子后，赤狼队长修瓦伊萨（**シュヴァイツァー**）走进研究室迎接两人，见到心中的偶像级人物，温迪兴奋异常。而在修瓦伊萨离开后，主人公与温迪都感觉头晕目眩，痛苦得蹲在地上，看来发动预知能力需要消耗大量体力。女神再次出现在主人公面前，并对主人公说道：“世界正在走向灭亡，我们必须要做些什么来阻止它！”

在艾斯古兰兹（**エスグレンツ**）大陆南部的宾基斯堂（**ヒンギスタン**）王国因为国王统治无方导致内乱，反政府组织分散在各地，不断挑起小规模战争，宾基斯堂王国陷入混乱。在大陆西边的佛麦罗斯（**フォメロス**）国也趁机向宾基斯堂王国派兵，在宾基斯堂王国内三大势力互相竞争。而以大陆东面杰瓦鲁为据点的国际企业万能警察公司也依靠自己的武装，在战争区域扩大了自己的市场。

莱农库斯研究所袭击事件后，主人公在万能警察公司本部负责周边的警戒工作，但在两天后便与温迪一起被编入大名鼎鼎的赤狼队，还得到了第一个任务：潜入达斯提斯（**ダステイス**），消灭这里的恐怖组织基地。但因为这次行动是秘密行动，赤狼队队员必须化整为零分批潜入，与主人公共同行动的只有温迪。与领导会谈完毕后，主人公一个人来到资料室查阅资料，而温迪也在这里寻找某人的资料，虽然好奇但主人公依然没有发出询问。

两人一路同心协力，顺利到达达斯提斯，几经波折后终于找到了恐怖组织的秘密基地。可是温迪却为了询问某人下落抢先一步进入基地，差点儿破坏了赤狼队长的大计。幸亏修瓦伊萨及时赶到，这才没让敌人逃走。在恐怖组织基地中，主人公找到了写有“图书馆4—2—B—133”的密码，按照密码显示，主人公和温迪在图书馆四层B架133号书下找到了恐怖组织的作战计划。原来恐怖组织企图化装成宾基斯堂王国和佛麦罗斯国的士兵，在两国交界处挑起战争，引发更大规模的战乱。一看事态严重，主人公和温迪立即向修瓦伊萨汇报。在等待修瓦伊萨应对这一恐怖计划下达新命令前，主人公和温迪再次预知了命令的内容。

走出渔村后修瓦伊萨有了临时新任务，因此消灭恐怖分子的计划变更，由主人公麦克利奇和温迪两人负责完成任务。虽然任务艰巨，敌人非常强悍，但主人公和温迪依然顺利地歼灭了冒充两国正规军的恐怖分子，并且还没有惊动两国的正规军，只可惜没能顺藤摸瓜找到恐怖分子的老巢。回到玛基纳斯（**マキナス**）后，主人公得到了一个噩耗，由于和平使者惨遭杀害，宾基斯堂王国和佛麦罗斯两国的和平会议化为泡影，又陷入了战争状态。

稍适休息后，主人公与温迪两人又得到了去封印大陆寻找物品的新任务，并得到了特殊的搜寻装备。在高速艇上，队长修瓦伊萨向队员们发放装备，却没有给主人公和温迪。同样的职业同样的级别完成同样的任务，为何单单自己受到的待遇不同？温迪带着这个疑惑向修瓦伊萨询问，队长的回答却是：“这是你们已经拥有的东西，因此没必要再发放给你们！”不知道队长指的是特殊的搜寻装备还是主人公和温迪的预知能力。

十天的航行极其枯燥，不过有同伴们陪伴在身边，主人公的日子并不难过。与温迪交谈后，主人公得知她也曾失去过记忆，幸运的是仅失去了几天的记忆，不像主人公那样凄惨对自己的过去全然不知。在前进途中，小船突然遭受到斯库利巴（**スクリーパー**）袭击，修瓦伊萨带领着部下们全力战斗，但由于实力相差过于悬殊，高速艇被斯库利巴击得粉碎，主人公和修瓦伊萨、温迪三人顺着洋流漂泊到岸边。

不知昏迷了多久，主人公的耳边依稀听到“勇者大人”的阵阵轻呼。待到睁开双眼一看，发现眼前是一只可爱的小妖精，她的名字叫做由利（**ユリイ**）。在妖精中流传着“大陆封印解开时，会出现勇者，妖精们



将帮助自己的勇者为大陆再次夺回和平”的传说，而因为主人公脸上的特殊印记使由利认为主人公就是传说中的勇者。在由利的帮助下，主人公和温迪顺利到达古朗盖伊鲁（**グランガイル**）王国的首都加拉纳克（**ガイナック**）。在前进路上，主人公还从斯库利巴和恐怖分子手中搭救出少年



鲁基阿斯，他一见到主人公，便大呼“守护勇士”，原因也是因为主人公脸上的印记与传说中的守护勇士完全一致。而生活在海边的斯库利巴为何会出现在沙漠地带，则让主人公一行百思不得其解。

万能警察公司的苗木虽然可以阻止斯库利巴接近，但由于需要吸取大地的能量，虽然夏亚亲自赶来交涉，也没能顺利完成在封印大陆的交易。温迪和由利正在交谈间忽然产生了异样的感觉，似乎是有人改变了过去的历史，原本在过去击倒了女王斯库利巴的人不再是赛昂西鲁特（**ゼオンシルト**），而是改成了杰库瓦鲁特（**ジークワルト**），本来推销失败的苗木也改为顺利销售。更让人惊讶的是，新伙伴鲁基阿斯也与主人公和温迪一样，感受到了历史的变化。随后主人公从夏亚处接到了恐怖分子的目击报告，并且得到了保护销售代表的重要任务，主人公一行立即赶往亚金（**ヤージエン**）村。

销售代表在亚金村的进展顺利，成功地推销出了苗木，与主人公一行一起乘船离开。一路上主人公一行遇到了不少“名人”，还得到了龙玉失窃的消息。主人公立即联想到最初公司布置给自己搜寻物品的任务，搜寻的物品也许就是龙玉。

前进途中主人公一行还遇到了反宾基斯堂王国政府组织大地祈祷的成员，他们认为万能警察公司推销的苗木会导致世界的毁灭，因此要求主人公一行留下苗木。公司的销售代表自然是不能顺从，主人公一行只得以战斗解决问题。一场苦战后，主人公一行终于击败了对手，而敌人的领袖却正是传说中的大地巫女，如果主人公真的是传说中的守护勇士，现在应该陪伴在巫女身边才对，现在却站在了敌对的立场上，这让大家甚是迷惑。

因为最近一年来世界的变化过激，使得妖精们预见未来的命中率大幅下降，连精于此道的由利和米朗达（**ミランダ**）也不例外。因为波多拉多（**ポトラド**）人的强烈反对，万能警察公司的苗木在菲鲁门提亚（**フイルメンティア**）销售惨淡，政府方面采取抵

制态度。但是在销售代表与波多拉多人交涉时，突然发生了奇妙的变化，强烈反对种植苗木的波多拉多人凭空消失，由利立即叫主人公一行前往波多拉多人居住地调查。赶到波多拉多之里时，发现村中空空荡荡，过了很久才找到一名波多拉多人，经询问得知在一个月前有人来到这里询问龙玉的下落，并且大肆屠杀波多拉多人。根



据由利分析得出一个结论，万能警察公司所以能快速发展，很有可能是因为修瓦伊萨拥有穿越时空的能力，经常返回到过去改变那些不利于公司发展的历史。在由利的帮助下，主人公一行返回到一个月前的波多拉多之里，发现大肆虐杀波多拉多人的正是修瓦伊萨。虽然修瓦伊萨是领导人，但主人公一行却不能容忍他如此滥杀，一场恶斗之后主人公一行击败了嚣张的修瓦伊萨，成功拯救了波多拉多人的村落，历史重新恢复本来的面目。修瓦伊萨的主要目的也是龙玉，主人公一行自是不能让他得逞，但可惜晚了一步，修瓦伊萨虽然没能继续屠杀波多拉多人，但仍然带着龙玉扬长而去。尽管除了主人公一行外，大地巫女也带领着同志们拦截修瓦伊萨，但他却依然顺利逃脱，还重新启动和平维持军的古代兵器飞上蓝天。

在波多拉多人的帮助下，主人公一行修复了古代遗留的传送装置，返回到自己的大陆。在这里主人公一行与霍夫曼联手营救出被盗贼威胁的商队。随后在莱斯堂（**レイスタン**）鲁基阿斯找来了大地之里的幸存者，为主人公讲述了整个事件的来龙去脉。在大约二千年前这里出现了侵略者，他的目的是吸取这个星球的能量，将这个星球毁灭。一场惊天动地的大战之后，大地巫女以自己的生命为代价将侵略者封印在龙玉中，从此每二百年都会出现新的大地巫女找到龙玉强化封印。守护勇士的任务则是陪伴在大地巫女的身边，保护大地巫女完成封印任务。可是在五年前，老人生活的大地之里遭受到万能警察公司私人军队的袭击，守护勇士也在大战后突然消失，历史也因此发生了改变。了解了这些情况后，如果主人公就是传说中的守护勇士，那么现在最主要的任务就是夺回龙玉……

第二天清晨由利预见到古代兵器炮轰吉昂特（**ジアント**）矿山，正在对峙状态的佛麦罗斯王国和宾基斯堂王国军队损失惨重，大量士兵无辜牺牲的惨景。主人公一行立即分头行动遣散两国的军队，温迪负责佛麦罗斯王国方面，其他成员负责宾基斯堂王国军。霍夫曼出身佛麦罗斯王国，因为遭人陷害而被迫流亡，目前还被宾基斯堂王国军队通缉，因此一心为国为民的霍夫曼主动承担起诱饵任务，将宾基斯堂王国的大部队引下山来。另一方面温迪也进展顺利，佛麦罗斯王国军也主动放弃了矿山上的营地。这样一来，吉昂特矿山上不剩下几名士兵，古代兵器终于没有开火，主人公一行成功地完成了这一艰巨任务。但是危机并未到此结束，古代兵器竟然吸引起巨大的石像向封印大陆方向移动，并且利用巨大石像的爆炸力将封印大陆上的小国联盟化为灰烬。为了阻止事态继续恶化，主人公一行决定冒险返回过去，将罪恶消灭在萌芽状态。

从波多拉多长老处得知当年吉库瓦鲁特击倒女王斯库利巴是利用结界的力量使其不能再生，主人公一行决定用这个方法回到过去，帮助赛昂西鲁特将女王斯库利巴彻底消灭。但是目前却缺少完成结界中最为重要的元素，主人公一行只好找到古代遗迹研究专家朗迪帮忙，希望能从古代遗迹



中找到这必须的元素。在朗迪的帮助下，主人公一行顺利完成任务。虽然将主人公一行传送到过去，妖精们会损耗自己的生命，但是为了拯救大陆的危机，妖精们毅然决定牺牲自我。在她们的大力支持下，主人公一行顺利地返回过去，击败了修瓦伊萨救出了赛昂西鲁特，将被恶意篡改的历史修正。

随后主人公一行从修瓦伊萨手中夺回了龙玉并成功营救出大地巫女伊利丝提莱沙（**イリステレサ**）。将大地巫女带出大地之里的是马克斯威路（**マクスウエル**），他却正是温迪一直在寻找的人。虽然夺回了贵重的龙玉，但是在中间却已没有侵略者被封印的灵魂。也许是因为某些缘故，导致二百年前的大地巫女没能完成封印仪式，侵略者因非尼特（**インフィニト一**）的灵魂脱离龙玉。大家仔细分析后得出了结论，现在侵略者因非尼特的灵魂就寄宿在万能警察公司老总布朗多鲁的身体上。

大地巫女与守护勇士终于会合，一行人立即前往万能警察公司本部封印侵略者。不料经过将近两千年的封印，现在的侵略者已经不再畏惧大地巫女的封印，无奈主人公一行只好带着大地巫女暂时撤退。按照大地巫女的指示，主人公一行进入大地祈祷的老巢休养，在这里温迪终于见到了自己苦苦寻找多时的马克斯威路。马克斯威路与温迪都是宾基斯堂王国国王的孩子，马克斯威路是温迪的哥哥，因为皇帝基利阿姆战死，温迪离开王国寻找哥哥，希望马克斯威路能继承皇位，带领百姓结束毫无意义的战争。老皇帝和现任皇帝基利阿姆之死都似乎是有人蓄意而为，在基利阿姆战死后，宰相扎夫里特（**ザーフリト**）大权独揽，国内民不聊生。当年马克斯威路也曾经为万能警察公司效力，在万能警察公司突袭大地之里时反叛，带领大地巫女逃出，大地巫女伊利斯缇莱莎的守护勇士为了保护两人独自留下断后战死。而现在的主人公则是利用古代技术唤醒的守护勇士，并不是丧失了以前的记忆而是根本就没有记忆。

虽然没能将侵略者因非尼特封印，但大地巫女依然损耗了大量体力，并陷入昏迷状态，只能在基地中休息。夜晚万能警察公司的士兵们突然杀到，尽管主人公一行全力战斗成功脱离，但龙玉和大地巫女却重新落入侵略者之手。

在渔村中，主人公一行与霍夫曼联手拒敌，击败了宾基斯堂王国的军队，并在吉昂特山阻止了宾基斯堂军启动危险的古代石像兵器。巨大石像兵器也是万能警察公司垂涎的目标，因此派遣修瓦伊萨前来抢夺，在激烈的战斗中，主人公一行在敌人的阵营中发现了被掠走的大地巫女。为了保护马克斯威路，她不得不服从修瓦伊萨的命令，与主人公一行战斗。

战斗胜利后，妖精米朗达带来了一个令人心碎的噩耗——被关押在地牢中的马克斯威路为了保护大地巫女伊利斯缇莱莎，使她不再受修瓦伊萨摆布而自杀身亡。马克斯威路则是影响世界的关键人物，他的死将导致世



界彻底毁灭。想要拯救世界，则必须再次穿越时空，不过现在的妖精们已经没有力量帮助主人公回到过去。不过好在知道了修瓦伊萨曾经接受过身体改造，从此拥有穿越时空的能力，跟他一样受过改造的还有一名少女，利用这一线索主人公一行还能回到过去。而这名少女正是万能警察公司总部地牢中关押的少女阿尼塔，虽然布朗多鲁是她的父亲，修瓦伊萨是他哥哥，但是为了拯救世界，她决定与主人公一行合作。穿越时空回到过去其实是一件非常危险的事，很有可能成为停留在历史中的孤魂，但为了世界，主人公一行必须冒这个险。

在阿尼塔的帮助下，主人公一行顺利完成任务，救出了马克斯威路，并将这一喜讯带给大地巫女。而大地巫女也因在修瓦伊萨身边多时，知道了修瓦伊萨的真正目的也是阻止侵略者因非尼特，两路人马终于合二为一。可惜的是因非尼特命令内利斯（**ネ一リス**）将修瓦伊萨杀害，短暂的喜悦又化为无尽的悲伤。



因非尼特离开了万能警察公司总部，在大陆周围立起了四个龙穴塔，准备将从星球上掠夺的能量运走，想阻止世界的毁灭，首先要同时占领四个龙穴塔，将星球的能量留住。这样的任务单靠主人公一行绝对无法完成，因而必须借助各国的力量。由于目前天下大乱，各国都有自己的内部争斗，因此主人公一行的第一个任务就是结束各国的纷争。

在主人公一行的帮助下，霍夫曼洗清了自己的冤屈，霍夫曼的哥哥也因此竞选总统成功，佛麦罗斯王国走上了和平的道路；温迪和马克斯威路则打倒了乱臣贼子扎夫里特，宾基斯堂王国成为一个民主的国家，大陆重现和平。

不过近日来斯库利巴活动频繁，甚至出现在万能警察公司用来驱逐它们的苗木周围。原来这些苗木根本就对斯库利巴没有任何效果，是因非尼特用来吸取大地的能量，并将能量积蓄到果实中。以前对斯库利巴有效是因为因非尼特控制它们，不许接近这些苗木，只是用来蒙蔽人类的骗局。

宾基斯堂王国、佛麦罗斯王国、和平维持军以及主人公一行四路人马齐头并进，同时占领了大陆上的四个龙穴塔，因非尼特的阴谋彻底破产。在大地巫女祈祷后，藏有侵略者真身的天翔船浮出大海，在这里主人公击败了因非尼特的手下们。但失败的因非尼特并不死心，竟然回到了两千年前自己被初代大地巫女封印的场景，企图重新篡改历史，将对自己不利的一切彻底消灭。冒着生命危险，主人公一行返回到两千年前，在这里主人公见到了初代的守护勇士，并与初代大地巫女并肩奋战，终于将因非尼特彻底消灭，将和平重新带回这个星球……

多结局和二周目

多结局一直是梦幻骑士系列的特色之一，本作也不例外，根据玩家在游戏中与同伴的友好度不同，可以得到不同的游戏结局，并因为结局不同，在通关奖励画廊中得到的图画也不同。在二周目中，玩家可以继承一周目的全部金钱、武器、防具、合成物品和道具等，人物也继承一周目习得的全部特技。



道具表格

名称	效果	名称	效果	名称	效果
回复药	HP回复40—50	エディールストーン	装备熟练度增加55	身体同调の秘本	学会技能HP吸收
秘传の伤药	HP回复145—155	大地の魔道书	学会魔法サンドショット	精神同调の秘本	学会技能MP吸收
圣母の秘药	HP完全回复	冰雪の魔道书	学会魔法アイスパレット	生命力强化の秘本	学会技能异常状态防御
エリクサー	全队员体力全回复	烈火の魔道书	学会魔法ファイアアロー	みかわしの秘本	学会技能影霞み
アンブローシア	MP回复45—55	旋风の魔道书	学会魔法ウィンドエッジ	治愈の秘本	学会技能リジェネレート
毒消し草	毒猛毒治疗	心魂の魔道书	学会魔法MPドレイン	安らぎの秘本	学会技能MP回复
气付け药	麻痹、气绝治疗	神经传达の魔道书	学会魔法サイクルアップ	上弦の月の镜	技能盘分歧点向上变更
ヘンルーダ	石化治疗	奇迹の魔道书	学会魔法ヒーリング	下弦の月の镜	技能盘分歧点向下变更
パナシア	濒死以外全异常状态治疗	反击奥义の书	学会技能カウンター	新月の镜	技能盘分歧点向上或向下自由变更
ネクタル	濒死状态治疗	全杀斩奥义の书	学会技能全周围攻击	日食の镜	技能盘分歧点同时向上向下分歧
スレイプニルの血	移动速度提升	大盗贼の奥义书	学会技能强夺	冥想修炼の香	指定技能增加50点经验
ラッキーシンボル	获得道具等级提升1	召唤魔术师の奥义书	学会技能魔法强化	明镜止水の香	指定技能增加250点经验
アルスリオーヴのベル	确实从敌人处获得道具	狂战士の奥义书	学会技能バーサーク	天地自在の札	技能盘位置交换
ヴィトの秘药	ATW硬直时间减少	体力增幅秘本	学会技能HPアップ	专记传授の卷物	为其他同伴复制自己的技能
生命のリンゴ	STR1—4提升	精神力增幅秘本	学会技能MPアップ	记忆崩坏の毒	消除一条技能
智慧のリンゴ	INT1—4提升	移动力增幅秘本	学会技能MOVアップ	限定解除	在技能盘上可以多修炼该条技能
疾风のリンゴ	DEX1—4提升	动体视力强化の秘本	学会技能命中アップ	インパクト药	立刻合成完毕
祝福の钟	保持能力级别下降10	早业の秘本	学会技能攻击硬直缩短	ジェム分解药	分解附加技能装备
ラスダスの秘传书	得到250点技能经验	咒い言业の秘本	学会技能咏唱时间缩短	因为每种道具都只能携带九个，因此在战斗中不能过于依赖药品。	
ラバスストーン	装备熟练度增加15	魔法原理の秘本	学会技能消费MP减少		

妖精特殊能力

特殊能力	等级	知识	知性	感性	魅力	精神	器用	体力	敏捷
物理攻击防御	LV1	—	—	—	—	—	100	250	250
	LV2	—	—	—	—	—	200	350	200
	LV3	—	—	—	—	—	300	450	450
	LV4	—	—	—	—	—	400	550	550
	LV5	—	—	—	—	—	500	650	650
魔法攻击防御	LV1	200	—	—	—	200	100	—	—
	LV2	350	—	—	—	350	200	—	—
	LV3	450	—	—	—	450	300	—	—
	LV4	550	—	—	—	550	400	—	—
	LV5	650	—	—	—	650	500	—	—
仕返し	LV1	100	—	200	—	—	200	100	100
	LV2	200	—	350	—	—	350	200	200
	LV3	300	—	500	—	—	500	300	300
	LV4	400	—	650	—	—	650	450	450
	LV5	500	—	700	—	—	700	600	600
独り言	LV1	120	120	120	90	—	—	—	—
	LV2	160	160	210	120	—	—	—	—
	LV3	180	180	260	140	—	—	—	—
	LV4	200	200	310	160	—	—	—	—
	LV5	220	220	350	180	—	—	—	—
	LV6	250	250	400	200	—	—	—	—
	LV7	280	280	440	210	—	—	—	—
	LV8	310	310	480	220	—	—	—	—
	LV9	340	340	500	240	—	—	—	—
イベントメモ	—	100	90	100	—	—	—	—	
友好度判定	—	100	100	250	200	—	—	—	
性格判定	—	200	100	250	200	—	—	—	
宝サーチ	—	—	—	100	—	—	120	150	—
值引き交涉	LV1	200	—	—	230	—	150	—	—
	LV2	280	—	—	360	—	200	—	—
	LV3	360	—	—	490	—	250	—	—
	LV4	440	—	—	620	—	350	—	—
	LV5	520	—	—	750	—	400	—	—
全特殊能力MAX	—	650	340	700	750	650	750	650	650



↑一直陪伴在身边的可爱小妖精，平时经常自言自语。在她和其他妖精们的帮助下，主人公回到了过去……

↓战斗节奏很快，玩家大意不得，必须随时关注战场的变化为同伴们下达指令。



合成专用物品合成

添加素材	主素材	能力1	能力2	能力3	能力4
アメジスト	アメジスト	–	–	–	冥想
アメジスト	アントー	–	–	沉静 1	–
アメジスト	エメラルド	圣石	–	–	–
アメジスト	サファイア	–	–	隐密	–
アメジスト	ターコイズ	–	–	–	魔弹 1
アメジスト	トパーズ	–	–	隐密	–
アメジスト	ルビー	–	–	魂碎 1	–
アンバー	アメジスト	–	–	–	魔力 1
アンバー	アンバー	–	–	药师 1	–
アンバー	エメラルド	风石	–	–	–
アンバー	サファイア	射手 1	–	–	–
アンバー	ターコイズ	受流 1	–	–	–
アンバー	トパーズ	快愈	–	–	–
アンバー	ルビー	–	锐刃 1	–	–
エメラルド	アメジスト	–	催眠 1	–	–
エメラルド	アンバー	–	猛毒 1	–	–
エメラルド	エメラルド	–	麻痹 1	–	–
エメラルド	サファイア	–	–	钝痛	–
エメラルド	ターコイズ	健康 1	–	–	–
エメラルド	トパーズ	–	毒刃 1	–	–
エメラルド	ルビー	打倒	–	–	–
サファイア	アメジスト	–	–	–	魔壁 1
サファイア	アンバー	崩す	–	–	–
サファイア	エメラルド	雷石	–	–	–
サファイア	サファイア	幸运	–	–	–
サファイア	ターコイズ	–	–	–	死拒
サファイア	トパーズ	伤拒	–	–	–
サファイア	ルビー	空刃	–	–	–
ターコイズ	アメジスト	–	–	–	吸血1
ターコイズ	アンバー	–	血染 1	–	–
ターコイズ	エメラルド	冰石	–	–	–
ターコイズ	サファイア	–	–	空蝉	–
ターコイズ	ターコイズ	阳炎 1	–	–	–
ターコイズ	トパーズ	–	–	返刃 1	–
ターコイズ	ルビー	–	苦行 1	–	–
トパーズ	アメジスト	–	–	–	魔拒 1
トパーズ	アンバー	–	–	再生	–
トパーズ	エメラルド	地石	–	–	–
トパーズ	サファイア	–	–	回生	–
トパーズ	ターコイズ	顽健	–	–	–
トパーズ	トパーズ	–	防御 1	–	–
トパーズ	ルビー	–	攻击 1	–	–
ルビー	アメジスト	–	–	昏倒 1	–
ルビー	アンバー	–	–	挑衅 1	–
ルビー	エメラルド	炎石	–	–	–
ルビー	サファイア	–	碎く	–	–
ルビー	ターコイズ	–	寡兵	–	–
ルビー	トパーズ	–	暗杀 1	–	–
ルビー	ルビー	–	–	必杀 1	–

通关研究为您一次送上 也许是赛尔达的全部秘密



上期为您送上了游戏的详细攻略，相信玩家们已经通关了吧？本次的赛尔达在隐藏要素部分还是十分丰富的。也许最初流程部分玩家们会忽略游戏的隐藏要素，所以本次我们就为玩家准备了这个这个研究攻略，好了在熟悉了赛尔达的全部操作之后，接下来我们就可以来完成以下的隐藏要素部分，希望这次为大家准备的隐藏要素会给大家一个帮助，那么本次的隐藏要素将在本期为您全部揭晓。拿起触摸笔随我一同再度进入赛尔达的世界。

□文/NdsBBS：哪吒的青春

NDS	本刊译名：赛尔达传说 幻影沙漏			CERO A
	任天堂	4800日元	2007.6.23	
动作角色扮演	卡带	日版	1-2人	64MB

操作技巧

由于本作全部采用了触摸笔进行操作，所以熟练掌握一些操作技巧对于游戏进行很有帮助：

1.要让林克“打滚”的话，在屏幕边缘处画闪电形符号成功率会很高。
2.要使出“回旋斩”的话，以林克为圆心不断画圈即可，不过连续使用3个回旋斩林克会暂时性晕厥。
3.“回旋飞镖”和“老鼠炸弹”都可以被用来观察周围受屏幕限制的环境，这样能发现许多高台或是宝箱。
4.一些表面上看起来无法到达的平台可以抓鸡飞过，如果周围没有鸡的话可以直接使用“铁爪”抓取对面的固定物（如宝箱、石像、木桩、火把等）越过。
5.一些有裂缝的墙体可以用“炸弹”炸开，一些和周围地面颜色不一样的地面可以尝试用“铁铲”进行挖掘，通常都会有意外的收获。

收集道具

收集力**のみなもと**、知惠**のみなもと**、勇气**のみなもと**每一样到达10个的时候，就可驾船前往西南海域左下方的**ほこらの**岛，在此岛可唤醒精灵的力量对林克所使用的宝剑进行升级。当注入红色力之源后，剑的攻击力会上升并附带有火焰效果；当注入蓝色的智慧之源后，盾的防御力会上升并能将敌人撞晕；当注入绿色的勇气之源后，攻击时会有剑气效果。当每一样收集到20个时还可进行一次升级，而升级后的使用方法就是在**アイテム**菜单中点击欲使用的精灵。

力のみなもと：

1.力之精灵加入后，火**の**岛上的占卜女巫给予。
2.大炮岛下方山洞右侧的宝箱中，进去的通道要用炸弹炸开。
3.风**の**岛左侧高台上的宝箱中，需要挖旋风地洞上去。
4.风**の**神殿B2左侧的宝箱中。
5.**メルカ**岛上方山洞的宝箱中。
6.海王**の**神殿B4将3只探测虫全部消灭后右侧出现的宝箱中。
7.**ゴロン**岛上方回廊中的宝箱中。
8.冰**の**岛右下高台的宝箱中，需用铁爪上高台。
9.死者**の**岛中央地洞上方的宝箱中，需用炸弹将通道炸开才可进入。
10.获得圣剑后和**メルカ**岛长老再次对话。
11.海王**の**神殿B3上方高台的宝箱中，需将右方的眼睛射中宝箱才会出现。
12.海王**の**神殿B7右方的宝箱中，需将右上的球形机关触动宝箱才会出现。
13.二周目开始后邮差送来。
14.**ほこらの**岛右方高台的宝箱中，需用铁爪飞过去。
15.**ボヌンの**岛左下平台的宝箱中，需用铁爪飞过去。
16.**メルカ**岛上的商店里购得，500卢比。
17.**ゴロン**岛上的商店里购得，500卢比。
18.勇气**の**神殿1F左上方的宝箱中，通道需用炸弹炸开。
19.勇气**の**神殿2F下方中央平台的宝箱中，需先用弓箭将两旁的眼睛射中宝箱才会出现。
20.遗迹岛恢复原状后中央的宝箱中。

知惠のみなもと：

1.风**の**岛中央山洞的宝箱中。
2.**モルデ**岛中央平台的草地上有一处不一样，挖开后掉入山洞高台打开宝箱后获得。
3.勇气**の**神殿B1右上方平台的宝箱中，需先用弓箭将最上方的眼睛射中宝箱才会出现。
4.**サウズの**岛右方高台的宝箱中，抓鸡飞过去。
5.**メルカ**岛右上方高台的宝箱中。
6.**ゴロン**岛全部正确回答出村长的问题后获得。
7.冰**の**神殿3F左侧高台的宝箱中。
8.冰**の**神殿B1右上方的宝箱中。
9.遗迹岛中部右上方的宝箱中，需将石头从右侧推下消除障碍方可进入。
10.海王**の**神殿B9中央的宝箱中，需将本层的隐形敌人全灭宝箱才会出现。
11.收到射箭迷你游戏屋的信件后，邮差送来。
12.火**の**岛上的占卜女巫给予。
13.将**ジョリーソの**手纸（消灭“地狱四姐妹”后邮差送来）交给**ボヌンの**岛上的幻**の**人鱼后获得。
14.挑战**メイズ**岛上的初级迷宫成功后获得。
15.收到冰之岛**アリオ**的来信后，邮差送来。
16.**テリー**船处购得，500卢比。
17.**メイズ**岛迷宫右方用炸弹炸开得到。
18.海王**の**神殿B2先用炸弹炸开左上角的墙，再用老鼠炸弹打开里面的机关，宝箱在钥匙右侧出现。
19. 冰**の**岛左下方利用铁抓得到。
20.遗迹岛进入神殿将水退去后，再返回岛上左上方的洞窟中得到。

勇气のみなもと：

1.**ほこらの**岛中央的宝箱中。
2.风**の**岛右下山洞的宝箱中，进去的通道要用炸弹炸开。
3.风**の**神殿B1中央高台的宝箱中。
4.勇气**の**神殿3F上方的宝箱中，通道需用炸弹炸开。
5.海王**の**神殿B8将图章盖子放入凹槽后，去左边走隐形道路获得。
6.收到**ゴロン**族小咕噜的来信后，邮差送来。
7.冰**の**岛左方高台的宝箱中，需用铁爪越上高台。
8.第一次被海盗船追上，在船舱内将敌全灭后船长给予。
9.**ムトーの**神殿B2左下方的宝箱中。
10.海王**の**神殿B1右下的宝箱中，需将中央的眼睛射中宝箱才会出现。
11.火**の**岛上方平台的宝箱中，需用铁爪上平台。
12.**モルデの**岛上方平台的宝箱中，需用铁爪拉绳才可过去。
13.名**も**无**き**岛中央山洞右方高台的宝箱中，需用铁爪飞过。
14.**ボヌンの**岛右上方平台的宝箱中，需用铁爪拉绳才可过去。
15.**ゴロンの**岛左下方的高台上，需用铁爪抓石头上平台。
16.**ドゥエス**岛上屏幕中央的宝箱中，需将该区域敌人全灭宝箱才会出现。
17.**ドゥエス**岛下屏幕的左下角挖掘得到。
18.**テリー**船处购得，500卢比。
19.死者**の**岛山洞，用炸弹炸开左边的墙进入后得到。
20.遗迹岛进入神殿将水退去后，返回岛上最右边的神



←全新隐藏要素融入，使游戏变得更加有趣，与村民进行交谈就会获得隐藏线索。

→丰富道具系统让游戏变得更加有趣，也许这就是任天堂为大家带来的乐趣吧。

ハートの器

红颜色的心，每获得一个主角的生命值就增加一颗：

1.炎の神殿消灭“火焰幻术师”后获得。
2.风の神殿消灭“龙卷魔空鱼”后获得。
3.勇气の神殿消灭“甲壳巨大种”后获得。
4.幽灵船消灭“地狱四姐妹”后获得。
5.ゴロン神殿消灭“重机动铠龙”后获得。
6.冰の神殿消灭“冰炎双头龙”后获得。
7.ムト-の神殿消灭“古代巨岩兵”后获得。
8.在テリ-船处购得，1500卢比。
9.在任意有商店的岛上购得，2000卢比。
10.与西北海域旅人の船的人拼剑，达到100回合就可获得。
11.モルデの岛右方房屋内的射箭游戏，达到2000分后就可获得。
12.挑战メイズ岛上的“上级”迷宫成功后获得。
13.钓到幻の鱼后与ボヌンの岛左上方房屋内的人交谈就可获得。





宝の地图

宝の地图所标注的地点都是可以在海上进行有效打捞的地方。玩家在获得宝の地图后要驾船驶往海域上标有“红叉”的地点抛锚，然后进行打捞。打捞时下方的图标左右控制方向，上下控制速度，玩家要躲避礁石和水雷的碰撞，下到海底，对准宝箱实行抓取。整个过程第一要做到谨慎、第二要做到仔细、第三要做到耐心，失误了的话就重来，毁坏了的话就去造船所修理。

1.大炮岛左上方的宝箱中。	宝箱才会出现。
2.モルデ岛上地洞密室的宝箱中。	15.海王の神殿B5左上方的宝箱中，需从B4左上方的门进入。
3.风の岛的中央山洞将敌人全部消灭后出现的宝箱中。	16.海王の神殿B10中央右方的宝箱中，需用木槌敲击左下方的机关宝箱才会出现。
4.风の岛上风车阵右下方的宝箱中。	17.海王の神殿B12右方的宝箱中，需用木槌敲击右方区域内的的机关宝箱才会出现。
5.火の岛上占卜女巫家中地下室右下有花纹的地中，需用铁铲进行挖掘。	18.火の岛右方第三层高台的草处挖掘获得。
6.メルカ岛鉴定屋开张后从码头处的青衣人手中花50卢比购入。	19.二周目モルデの岛上红衣小孩送给。
7.在サウズの岛东西两方石板延长线上的交点汇合处挖掘获得。	20.モルデの岛右下方平台的树下挖掘获得，需用铁爪将木桶抓过来然后抓鸡飞过去。
8.ゴロン岛中央平台上，将对面的敌人全灭后获得。	21.ボヌンの岛右上方平台，两个宝箱中间挖掘获得，需用铁爪拉绳才可过去。
9.ゴロン神殿1F右上方高台的宝箱中，需在左侧桥上向下方扔炸弹宝箱才会出现。	22.ホリホリ岛右方挖掘获得。
10.冰の岛左上方平台被花纹包围的地中，需用铁爪越过后挖出。	23.ホリホリ岛上方挖掘获得。
11.死者の岛右下高台的宝箱中。	24.将东北海域旅人の船上的敌人全灭后与船主连续对话后获得。
12.和メルカ岛右上方的吉他手二次交谈后获得。	25.挑战メイズ岛上的中级迷宫成功后获得。
13.メルカ岛长老家旁的山洞，在入口处的树下挖掘获得。	
14.海王の神殿B6右上方的宝箱中，射中左上方的眼睛	

交换道具

おたから道具在游戏中的实际用途就是用来贩卖以获取卢比的，但是它们的价格是不固定的，一个存档和一个玩家都只会有一种价格。如果玩家想要让自己的物品卖到更高的价位就必须要和另外的玩家进行交换。交换的方法是将欲交换的物品放入メルカ岛右上方的三个圆桶内，然后和弹吉他的人交谈开启联机功能。在自己游戏中只能卖到50卢比的物品说不定能在别人的游戏中卖到上千的高价哟，玩家们就通过这种方式互通有无、以互相帮助的精神最快地获得卢比吧。

到达メルカ岛右上方的方法是：进入メルカ岛上方被炸开的的裂缝山洞中，用弓箭射中上方墙壁上的眼睛，然后通过新出现的桥出洞来到岛中央的高台上。再用弓箭射中左侧洞口上的眼睛，右方的地里会冒出一个激光石像，将石像的激光向上调整至45度角，然后跳下高台向上，在激光照射的地方用炸弹炸开，出来后就是メルカ岛右上方的交换物品处了。踩下下方的机关，以后再来此处就可以直接过来了。

おたから道具出现物品的情况是随机的，以下给出的只是部分获得地点和方法，玩家在同一地点使用同一方法可能会获得不同的东西。

8种おたから道具：	
1.ももいろのサソゴ	5.ゴロソの矿物
2.パールのネックレス	6.ルトのかんも・り
3.黒パールのネックレス	7.シークロックの羽
4.ゾ-ラのらろこ	8.王家の指轮

部分获得地点及方法：
ムト-の神殿2F中央的宝箱中。
勇气の神殿1F上方的宝箱中，通道需用炸弹炸开。
与西北海域旅人の船的人拼剑3回合后获得。
消灭西南海域旅人の船上的敌人后，和躺在地上装死的人连续对话就可获得。
与西北海域旅人の船的人拼剑6回合后获得。
与西北海域旅人の船的人拼剑8回合后获得。
ゴロン神殿B1左下方的宝箱中，将该区域敌人全灭宝箱才会出现。
ゴロン神殿B2左上方的宝箱中，将该区域敌人全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B1左下方的宝箱中，将本层敌人全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B2左下方的宝箱中，将本层敌人全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B3下方高台的宝箱中，将本层敌人全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B4左方的宝箱中，将本层红色武士全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B6下方的宝箱中，将本层红色武士全灭宝箱才会出现。
海王の神殿B11右上方的宝箱中，需将本层的探测虫全灭宝箱才会出现。
在メルカ岛商店旁抓鸡飞到左边的平台上，然后上高台在宝箱中获得。
モルデ岛上中央的宝箱中。
幽灵船B1右下方的宝箱中。
モルデ岛上下方中间房屋的宝箱中。
风の神殿B1右下方的宝箱中。
勇气の神殿2F右下方的宝箱中。
清除メルカ岛左侧围栏土地中的杂草后旁边的人送予。



←海战是新加入的内容，让玩家体验到一种全新的感觉，乐趣满点。



→一些支线任务的获取就是从与村民对话中得到的，对话也是非常有趣哦！

剧情道具

游戏攻略过程中，玩家必须获得才能继续深入并促使剧情发展的道具：

1.南西の海图	海王の神殿1F。
2.北西の海图	海王の神殿B3。
3.南东の海图	海王の神殿B9。
4.北东の海图	海王の神殿B13。
5.梦幻の砂　rit	海王の神殿入口处的高台上。
6.エドの大炮	大炮岛上购得，50卢比。
7.サルベ-ジア-ム	大炮岛上购得，卢比的数量按玩家所喊声音的大小和标准程度决定。
8.太阳のカギ	在西南海域绿色勇气徽章处打捞获得。
9.幽灵のカギ	在幽灵船上消灭“地狱四姐妹”后获得。
10.王家のカギ	遗迹岛右上方金字塔内的第2の骑士给予。
11.王家の首饰り	死者の岛中央上方平台的宝箱中。
12.绯色のハガネ	消灭“重机动铠龙”后进入ゴロン神殿的最里面获得。
13.绀碧のハガネ	消灭“冰炎双头龙”后进入冰の神殿的最里面获得。
14.深绿のハガネ	消灭“古代巨岩兵”后进入ムト-の神殿的最里面获得。
15.つるぎの刃	和女海盗进行最后的决斗胜利后サウズの岛上的冶炼师傅给予。

基本道具

游戏进行过程中，林克必备的武器和工具的取得方法：

1.シ-ワソの剑	メルカ岛长老家旁边的山洞开启机关后，从里面的宝箱中获得。
2.ブ-メラソ	炎の神殿1F全灭该区域的敌人开启机关后，从里面的宝箱中获得。
3.スコップ	モルデ岛中央山洞的宝箱中，需要用炸弹炸开墙上的裂缝才能进入。
4.バクダソ	风の神殿B2右上方的宝箱中，需要找到小钥匙开门才能进入。
5.弓矢	勇气の神殿B1左上方的宝箱中，需要按图示通过隐形道路才能到达。
6.ボムナユウ	ゴロン神殿B1中央高台的宝箱中，需要同时将下方的两个机关踩住宝箱才会出现。
7.カギ爪ロ-プ	冰の神殿2F的宝箱中，需要将该区域的敌人全灭宝箱才会出现。
8.ハソマ-	ムト-の神殿3F上方的宝箱中，需要将该区域的敌人全灭宝箱才会出现。
9.圣剑	取得つるぎの刃后与メルカ岛上的长老交谈后获得。
10.盾	在任意有商店的岛上或テリ-船上都可购得，80卢比。
11.バクダソ袋	在テリ-船上购得，1000卢比。或者在ボヌンの岛上的炮击游戏中得到2500分也可获得。
12.矢筒	在ゴロン岛上的商店购得，1000卢比。或者在モルデの岛上的射箭游戏中得到1700分也可获得。
13.ボムナユウ袋	在ゴロン岛上的商店购得，1000卢比。或者在ドウエス岛上的竞速游戏中将通过时间控制在35秒之内也可获得。



改造道具

ふねのパーツ道具就是可供玩家自行在船体上进行装备的物品。游戏将船体全部分为了8个部分，每个部分又都有9个主题部件供收集。装备不同主题的配件会影响船航行时的速度，船体的坚固程度，炮击的范围和船体HP值的多少。以下列出所有配件的名称，玩家可对照看自己的收集还差哪些：

在所有的物品中，最为珍贵的就是以“黄金”为主题的系列配件。玩家要将其收集齐只有两个方法，一是在**テリ**－船处购买获得，不过价格一般都是5000卢比以上，极其昂贵，而且出现概率很低；二是在于它的变化性。当然，通过联机交换也是一条不错的收集途径哦。获得“圣剑”后反复进出海王**の**神殿杀敌，敌人被消灭后一般该层都会出现宝箱，里面大多是船体配件，其中会有很大的几率出现黄金配件。以上两个方法都适用于更改硬件系统时间，这样宝箱中物品的出现会有很大的随机性。

せんしゅ部分：	カマのイカリ	げいじゅつ的大炮	じつよう的な手すり	石のエントツ
まずまずのせんしゅ	贝がらのイカリ	つよそうな大炮	黄金の手すり	味のあるエントツ
ベルつきせんしゅ	重そうなイカリ	中世の大炮	かんきょう部分：	じごくエントツ
ドリルせんしゅ	宝石のイカリ	ひんじゃくな大炮	てきどなブリッジ	ラッパのエントツ
マ－メイドせんしゅ	せんたい部分：	あくむの大炮	いこいのやかた	たかいエントツ
丸太のせんしゅ	それなりのせんたい	タツの大炮	铁の司令とう	黄金のエントツ
あくまのせんしゅ	あかるいせんたい	あかい大炮	いのりのかんきょう	がいりん部分：
南国のせんしゅ	铁のせんたい	黄金の大炮	タルのすまい	そこそこのパドル
かんこう用のせんしゅ	石づくりのせんたい	手すり部分：	じごくのかんごく	みずかきパドル
黄金のせんしゅ	ビンテ－ジな船	しっそな手すり	贝のアパ－ト	スクリュ－パドル
イカリ部分：	じごくの船	ア－チの手すり	きのう的なブリッジ	石のパドル
ノ－マルなイカリ	みなみの岛の船	くさりの手すり	黄金のブリッジ	シンプルなパドル
ベルのイカリ 宝	じゅうこうなせんたい	はしらの手すり	エントツ部分：	ムシのみずかき
铁のイカリ	黄金の船	使いこまれた手すり	ふつうのエントツ	まき贝のパドル
いせきのイカリ	ほうだい部分：	トゲの手すり	风流なエントツ	あかいパドル
うきわ	エドの大炮	板の手すり	铁かさのエントツ	黄金のパドル

以下给出一些配件的获得地点及方法，玩家在同一地点使用同一方法可能会获得不同的东西。

サウズの岛上剧情发生后回到**メルカ**岛，邮差送来。
勇气精灵加入后，调查**モルデ**岛上的邮箱，邮差送来。
海王**の**神殿B9左下方的宝箱中，需将本层的红色武士消灭宝箱才会出现。
海王**の**神殿B8中央右方的宝箱中，将本层敌人全灭后宝箱才会出现。
海王**の**神殿B12左方的宝箱中，需将本层的探测虫全灭宝箱才会出现。
海王**の**神殿B13进门后的两个宝箱中。
メルカ岛中央高台的宝箱中。
テリ－船处购得，150卢比。
メルカ岛造船所的宝箱中。
勇气**の**神殿1F左上方的宝箱中，通道需用炸弹炸开。
海上宝**の**地图处打捞获得。
寄出“悬赏**ハガキ**”后中奖获得。
与西北海域旅人**の**船上的勇者拼剑后获得。





カエルのラシソ盘



智慧精灵加入队伍后驾船驶往西北海域右上方，在此处能发现一座“名**も**无き岛”。此岛的地图需要玩家手动绘制，其形状是一只鲸鱼。岛上有5块提示石，需按照正中、右上、左上、左下、左中的顺序调查才可进入岛中央的山洞。（图01）山洞最里面有一只青蛙王，它会交给林克一个名为“**カエルのラシソ盘**”的道具。此后玩家在海上航行时如果发现有金黄色的青蛙就用炮击，被击中的青蛙会告诉玩家一个图形符号，玩家若在“**カエルのラシソ盘**”上依照该图案原样画出就可瞬间到达该青蛙所在的海域，对于不想来回奔波的玩家来说非常方便。整个游戏一共有六只这样的青蛙，它们分散在西南海域左上和右下，东南海域下方和上方，西北海域和东北海域各1只。图02

剑士の卷物

获得“剑士**の**卷物”林克就能使用威力超强的大回旋斩，使用方法是以林克为圆心快速画圈，两个普通回旋斩后就是大回旋斩，不过停止后会暂时性晕厥。

1.将东北海域旅人**の**船上的敌人全灭后与船主连续对话后获得“正直者**にしか见えない**服”。
2.将“正直者**にしか见えない**服”交给东北海域旅人**の**船上的勇者后得到“望远镜”。
3.将“望远镜”交给东南海域旅人**の**船上左下方的人后得到“警备员**の**手帐”。
4.将“警备员**の**手帐”交给西南海域旅人**の**船上的人后得到“**マロソ**”。
5.获得“**マロソ**”后先去**ボヌンの**岛找老头，发现他不在。前往东南海域发现一只新的旅人**の**船，上船和老头交谈后再回到**ボヌンの**岛。
6.回到西北海域，上**ボヌンの**岛之前会和一只“独眼妖花”大战一场。胜利后来到老头家中会有一个新出现的宝箱，里面就是“剑士**の**卷物”。

Wi-Fi对战

在选择存档后可以选择“冒险”下方的“对战”选项，这是专门对应DS“Wi-Fi”功能的对战小游戏，其规则是：

1.两人对战，共3局，每局开始后互相转换攻守方，最后以屏幕上方的得点数高低判定胜负。
2.选择地图进入游戏后，系统会随机确定攻方和受方。攻方的任务就是摆脱追捕，往和自己同色的区域内投掷黄金三角。受方的任务就是要竭尽全力阻止攻方，保护黄金三角。
3.对战双方只有在游戏最初能看见对方位置，一旦游戏开始将无法看见，除非对方举起黄金三角或是在上屏幕显示的范围内。而如果对方是站在发光区域内，也是无法看见的。
4.点数的算法是此消彼长，也就是说一方增加另一方就会相应减少。
5.防守方会有3个巡逻武士进行追击阻截，玩家可用笔画出他们的行动路线；而进攻方只能利用一些道具和地形进行躲避。

游戏中的小游戏

射箭：当有了弓箭后，**モルデの**岛上航海家的儿子就会来信，此后再去**モルデの**岛右方的房屋就能玩到“射箭游戏”（20卢比/次）。

游戏的方式是玩家控制林克在下方屏幕射箭，目标靶则在上方屏幕里移动。射中画有幽灵的木牌就能得分，而射中画有女孩的木牌就会被扣分。获得高分的关键是预判发射时机和连续射中目标。由于林克是处在下屏幕固定不动的，而目标靶却会在上屏幕进行平行移动，所以实际上玩家面对的是一个扇形的射击区域，这就要求玩家必须对发射角度有良好的解读。其次，上屏幕的目标靶不是以随时都可以射击的，必须要等其固定展开后才能射击，而且当靶固定后还会有一定的时限，这就要求玩家出手时必须做到准确无误。实际上游戏的高分数也必须通过一次命中的连续射击来迅速累加，游戏的规则是连续命中分数就会以10、20、30、40、50的方式递增，一旦射空连续计分就会中断，而射错目标更会被倒扣50分。一定要注意！

当分数达到1700分时可获得“矢筒”，分数达到2000时则可得到一个**ハ－トの**器。

以下是部分分数可能获得的奖品：

1300点以上→**ルトのかんむり**
1400点以上→　**パ－ルのネックレス**
1600点以上→**ジ－クロックの羽、ゴロンの**矿物
1700点以上→矢筒、船**のパ－ツ**
2100点以上→**ハ－トの**器

比武：当拯救了西南海域旅人**の**船上的人之后，他会告诉你他有一个“勇者”哥哥在西北海域。在西北海域找到一艘挂绿色人头旗的旅人**の**船，登上船去之后就会和该勇者进行比武较量，最高较量是999回合。

比武中林克只能使用剑，其它道具无法使用，被勇者击中3次比武就算结束。第一次达到100回合可获得一个**ハ－トの**器，此后达到或超过100回合都只能获得交换物品或船体配件作为奖励。想要达到999回合，是一件颇为考验玩家耐心的事情。

炮击



与**ボヌンの**岛右方的人交谈就可进行海上“炮击游戏”（20卢比/次）。击中红色的靶可得20分，击中蓝色的靶可得100分，达到2500分可获得**バクダソ**袋，其余分值可获得不同的交换物品或卢比。

此游戏获得高分的关键是“红靶尽量多打，蓝靶一个不拉”。进入游戏后看见红靶无论多远就要开始进行炮击，每击打一次就是20分，同时不断调整炮击角度，切不可因为蓝靶的出现就轻易放弃。蓝靶由于攻击一次就会毁坏，所以玩家只要在没消失到炮击范围外都可以进行攻击，只要做到不漏打就行。在游戏中途有两个自动变换航线的地方，此时在原方向会没有靶子出现，玩家要及时将视角调整至另一侧的船身方向，此方向还有很多靶子供玩家炮击。

满时间通过“海王の神殿”

不花一秒钟就可通过麻烦的“海王の神殿”？——这不是异想天开，灵活运用林克手中的道具，多走几条近路，多补充几个黄色陶壶，这一疑问就可得到解答。具体方法可参考以下：

1F：直接上行，下B1。

B1:楼梯口左边有一木桩，用铁爪与对岸木桩搭绳后过去。上行转右踩动机关，同时将炸弹扔至土石前。去左上取小钥匙，然后一路右行开门下B2。巡逻的武士可以看准时机避开，也可吸引过来消灭后再行动。

B2：趁蓝色武士面朝左方时冲到他背后将其消灭，然后拉动开关熄灭火焰。再击打左方球形机关和右方球形机关使小钥匙落下。用炸弹炸开楼梯口正下方的裂缝墙壁，进去站在地板机关上用回旋镖取小钥匙。原路返回从火焰熄灭处过去开门下B3。

B3：看准右边武士的巡逻路线，趁其上行右转时冲上去将其消灭，取得小钥匙。上行到放三角的区域，用地鼠炸弹将右上的土石炸开，然后用回旋镖将黄色陶壶中的30秒带回。看准左边武士的巡逻路线，从放三角区域的左方高台上跳下，取得黄色陶壶中的30秒，然后站在左方高台下用铁爪在两个火把间搭绳，利用反弹直接进入。里面还有个黄色陶壶30秒，补充后这下时间应该全满了。此种方法过B3不仅可以省去搬运三块黄金三角所需要的大量时间，而且还可以将没有使用的小钥匙直接带到B4。

B4：先将上方的巡逻武士消灭，然后右行用弓箭射击眼睛，停止左侧的出风石。左行将探测虫消灭，然后打破红色陶壶，站在里面用老鼠炸弹分别将上下两个回廊中的球形机关触动。去右方取小钥匙，回左上开门下B5。

B5：直接右行，利用风跳过深渊下B6。

B6：直接右行转下，踩机关停风。在门前画沙漏图案进去找到黄色陶壶补充30秒，再出来画三角图案下B7。

B7：从浮游平台上转右，用铁抓抓宝箱飞过，补充下方的30秒后举图章右行，用B3那把还未使用的钥匙直接开启大门下到B8。

B8：补充高台上的30秒后，此时的时间应该又回复到了全满。下行打破红色陶壶，站在里面用地鼠炸弹触动旁边回廊中的球形机关，然后举图章下B9。

B9：先将图章带到中央，然后看准时机将下方的巡逻武士消灭。举着消灭武士后得到的图章左行转上，将其安放在凹槽内熄灭火焰。取得宝箱中的图章带到中央，再将凹槽中的图章取下也带到中央，这下三个图章就全齐了。本层的四个隐形敌人每个消灭后都会获得30秒的补充。最后按照方块、圆形、三角的顺序打开机关进入，里面还有一个黄色陶壶补充30秒，出来后下到B10。

B10：在楼梯口用地鼠炸弹触动右方回廊中的球形机关，然后左行上高台用石头将下方的武士碾死。下行取得小钥匙，并用木槌敲击左下方的机关，门前高台会出现宝箱。右行用铁爪抓木桩过深渊，然后站在木桩上抓上方门前高台上的宝箱，下来后直接开门下B11。

B11：看准时机直接跑到右边的楼梯口，下B12。

B12：弹射后直接上行，用木槌敲击上方的地板机关后降下钉板。取得最上方的三角后，先消灭新出现的红色武士，再带三角回中央。随后取得左上的三角也带回中央，蓝色武士可杀可不杀。最后消灭中间的黄色武士取得最后一块黄金三角，机关开后下B13。本层有两个隐形敌人，消灭后可补时1分钟。

B13：右行举红色陶壶向下，在中间区域打破陶壶站在里面将敌人全灭。所有敌人消灭后从左方的平台上去，举着最上面的黄色陶壶从高台跳下。将黄色陶壶扔碎在进门的必经之路上，然后补充时间进门一气呵成。

终于，满时间通过“海王の神殿”这一看似不可能完成的任务成为了现实，庆祝吧！

挖宝

东南海域上方的**ホリホリ**岛可进行“挖宝游戏”，每50卢比可进行10次挖掘。其中有2个宝の地图，还有各种数额的卢比，运气不好的话也会挖到使自己卢比数量下降的黑色负值卢比。玩家还有可能会挖到即时问题，回答正确的话会得到卢比奖励或是多挖几次的机会。如果10次过后还不自觉，可能是会挖出令自己所有卢比归零的可怕结果哟。

悬赏ハガキ

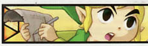
在获得“正直者**にしか**见**えない**服”后，再次帮助将东北海域旅人の船上的敌人全灭，连续对话后船主就会给林克一封“悬赏**ハガキ**”。将其投递到任意一个邮筒内，第二天就能收到是否中奖的通知。通常玩家会获得交换道具、船体配件一类的物品。

タダの巻

在**テリ**－船购买获得20积分后，邮差会送来一张“**タダの巻**”，凭此卷可享受一次购物免费（这下买黄金配件可不用花钱了）。当成交50回后，还会得到一张购物折扣卷。

竞速

在东南海域下方的**ドゥエス**岛上与咕噜族人交谈就可参加“竞速游戏”（50卢比/次）。游戏方式类似索尼克，玩家要控制小咕噜滚动前进。一路上必须要将所有30个蓝色方块全部找到并撞击，通向终点的道路才会畅通。此游戏的另一个关键之处在于玩家一定要控制好小咕噜的滚动距离，尽量避免撞上障碍，否则会损失不少时间。在遇到冲刺条时要保持好方向稳定，卢比可以不要，将时间控制在35秒之内就可获得**ボムナユウ**袋，其余成绩可获得不同的交换物品、船体配件或是卢比。



迷宫

东北海域上方的**メイズ**岛是一个迷宫，玩家要在一定的时间内找到全部的石像。迷宫分初、中、上三等，每个迷宫达成目标后都会有一个宝箱出现。其通过方法如下：

初级：击打4个石像后宝箱出现，按下、右、上、左的顺序击打。入口转右，直走上高台，从缺口跳下继续右行，再上高台，击打球形机关降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第一个石像；返回右行转上，上高台射击上方的眼睛降下钉板，右行击打第二个石像；上行至回廊处转左，绕行至上方击打上方第三个石像；下行转左至地图左方浮桥处，过桥击打左方第四个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，过桥上高台，右跳三次后就可到达宝箱所在位置，打开后可获得“知恵**のみなもと**”一个。

中级：击打8个石像后宝箱出现。入口转右，直走上高台，从缺口跳下继续右行，再上高台，击打球形机关降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第一个石像；返回右行转上，上高台射击上方的眼睛降下钉板，右行击打第二个石像；左行过桥，上行击打回廊中的第三个石像；右行至上方回廊处转左，绕行至上方击打上方第四个石像；下行转左，右行至宝箱高台下，下行击打第五个石像；左行转上，至左上方回廊钉板处下行，绕上击打球形机关并击打第六个石像；从钉板降下处出来下行，过桥击打左方第七个石像；过桥上高台，右跳两次后下梯子击打第八个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，右跳一次即可到达宝箱所在位置，打开后可获得“宝**の**地图”一个。



上级：击打14个石像后宝箱出现。入口转右，直走上高台，从缺口跳下，右行至回廊中击打第一个石像；继续右行再上高台，击打球形机关使降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第二个石像；从回廊下方出来右行，上行上高台击打第三个石像；站在高台上射击上方的眼睛降下钉板，击打最右边的第四个石像；左行过桥，上行击打回廊中的第五个石像；右行至最上方击打第六个石像；下行至回廊处转左，绕行至上方击打上方第七个石像；下行转左，右行至宝箱高台下，下行击打第八个石像；左行转上，在两个木桩处搭绳弹上高台，击打第九个石像；左行跳下高台击打第十个石像；下行从回廊中绕出右转，下行击打第十一个石像；继续下行过桥击打左方第十二个石像；过桥上高台，右跳两次后从高台下方跳下，击打第十三个石像；左转回去重新上高台，右跳一次后下梯子击打第十四个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，再右跳一次即可到达宝箱所在位置，打开后可获得“**ハ－トの**器”一个。

以上通过方法需要使用的道具少（初级和中级均只使用弓箭一次，上级使用弓箭和铁爪各一次），触动的机关少，仅供大家参考。进入之前将各个石像的位置在地图上标注出来，会非常有利于通过迷宫。

钓鱼

智慧精灵加入队伍后驾船驶往西北海域右上方的**ボヌンの**岛，岛上左上方房屋内的老头会要求林克帮它抓到幻**の**人鱼。玩家将该岛左侧的敌人全灭幻**の**人鱼就会出现，见到后要用回旋镖将其打晕，然后与船长对话后回左上方房屋就可完成任务。之后老头会给玩家“钓**りざぉ**”，这下玩家就可以在海上进行“钓鱼游戏”了。此后海图上会出现鱼形图案，将船驶到附近就可以开始钓鱼了。

上屏幕右侧的竖条显示的是力量槽，上为玩家的力量，下为鱼的力量。玩家在鱼上钩后要不断在屏幕上往下方向划线，以此来增加自己的力量，加大对鱼的控制。如果不划线力量槽就会向鱼的一方移动，到底后鱼就会逃脱。掌握好力量的同时玩家要趁机不断在下屏幕上画圈进行收线，这时上方屏幕显示的距离数就会减小，当距离变为0时也就成功钓起鱼了。注意，当鱼跃出海面时一定不要画圈收线，否则鱼会脱钩逃跑，此时的正确做法应是不断划线增大对鱼的控制力度。

钓到的鱼可以在**アイテム**菜单左边箭头方向进行查看，一共有6种，不过刚开始只能钓到前3种。当前3种钓全后回**ボヌンの**岛找老头，他会给林克大鱼饵，用这个鱼饵才能钓到第4种。钓到第4种后又回去找老头，他会告诉你幻**の**鱼的消息，此时海图上会出现新的鱼形图案，去那里就有机会钓到幻**の**鱼了。钓到幻**の**鱼后回去找老头可得到一个**ハ－トの**器。如果钓到的第3种鱼或第4种鱼的长度足够长的话，则有机会获得粘在它肚皮上的第6种鱼。

海贼船

玩家在海上航行有时会遇到海贼船的袭击，下面列出的是它们的出没海域和战胜后获得的奖励：

西南海域	**モルデ**岛的边上。
西北海域	风**の**岛的上边。
东南海域	**ゴロン**岛的西北方向。

在船舱全灭敌人后第一次会获得一个“勇　荬韦擀胜猡取保　院笏嫱糯问　脑黾踊峄竦　卢比、20卢比、100卢比的奖励。

如果是用大炮将其击沉的话，是可以在沉船位置进行打捞的。推荐到西北海域风**の**岛的上边，在此处将敌船击沉通常都会捞得不错的东西。不过返航时要注意周围会出现龙卷风。

鬼武者觉醒

第七话

天海一行人离开了天狗界，为了保护天海的安全，他的法杖交由甚四郎重新打造，并且风丸也跟在他身边当做护卫。在接近秀次的领地时，他们目睹了秀次的胡作非为，但又不知道该如何接近他。为了不引起别人的怀疑，他们决定乔装改扮一番……

□责编/小沛

“这天，玄海的伤势大有好转，甚四郎很高兴，但还是进行了一番忠告：“伤好得差不多了，但是现在还不能回人类的世界去。你年纪大了，又是个爱拼命的人。”

“草深先生，能不能把玄海先生拜托给您？”

“没问题。”甚四郎爽快地答应了天海的请求，

“就让他留在这里吧。”

“那就拜托您了。不过我们必须回到人界去。我们要赶在关白和太阁发生冲突之前阻止他。”

“请让我们回去吧。”雏菊也请求道。她想起了美树，即便自己主人变成了幻魔，美树对他的心意依旧没有改变。同样都是女人，雏菊从心底想为美树做些什么。

甚四郎捋着胡须，笑眯眯地点了点头。“人类就是人类啊！不过天海先生，‘水镜’你好像还没有完全掌握啊。”

天海没有说话，他觉得自己太没用了。

甚四郎爽朗地笑了起来：“呵呵，用不着烦恼。这个招式是自然而然习得的，到了该掌握的时候自然就会掌握。不过有一点，在危急时刻如果不能使出的话还是会有些麻烦。这样吧，让风丸跟你们一起走。”

“哎！就这个傲气的小孩！”阿伦不满地大声说道。

“你说什么！我看你才一身傲气！老说什么你比我大，那你就做出点实际的东西让我看看！”

“有我就足够了，用不着你这个多余的家伙！”

天海和雏菊无奈地看着二人，最后甚四郎发话说道：“风丸现在已经掌握了‘水镜’，在武艺的学习方面他很有天赋。”

无法与人类的武者交手，这是天海的弱点。如果不能克服这个弱点，就无法战胜秀次的幻魔军团以及他手下的武者集团。既然天海都接受了，阿伦也不好再说什么。甚四郎继续说道：“我想，现在比睿山上应该还有关白的士兵，另外还可能派兵到了嵯峨野。天海先生，你可要时刻小心。”

说罢，甚四郎哈哈大笑起来。他一定想提示我什么，天海的内心瞬间起了些许怀疑。

甚四郎没有理会天海的怀疑，看着他手中的法棒，说道：“这就是你最拿手的武器吧，让我看看。”

甚四郎拿起天海的法棒，一边摇头一边说道：“这棒子经历过不少战斗啊，现在芯都已经有伤了，再这样下去早晚会断。”

“是的，我正在担心这点。”

“没事，这棒子就先留在我这。天狗界里有专门的武器锻造师，等我把你的棒子重新打造一遍以后再还给你。”

说完甚四郎背起法棒，将练习时用的木刀交给了天海。天海虽然毫不犹豫地接受了甚四郎的建议，但是对于自己的武器到底会变成什么样还是有些许担心。

三天后，天海一行人回到了人界，出口在京都近郊的嵯峨野。

天海巡视了一下四周的情况，一边思考一边说道：“目前首先要想一个进入聚乐第的方法。现在秀次已经得到了他想要的力量，估计他会选择正面于大阪交战这条路。”

“是啊，他现在已经很强大了。现在就算太阁调集大军估计也不是秀次的对手。”

阿伦接着天海的话说道：“现在秀次把幻魔的力量和人类的武艺结合在一起，我觉得让天海和小菊作为武艺家进入聚乐第比较合适。”

“我和天海大人已经试过这个方法了，现在他们应该认得我们的长相。两个人一起去更惹眼。如果从这上面想办法……这更加不可能……”

雏菊叹了一口气，继续说道：“但是也不能太过放松。如果美树小姐得知关白真的变成幻魔了，会有多悲伤，说不定连活下去的力量都会没有。”

阿伦看着雏菊，好像明白她的心情，但又不知道说什么好，于是岔开话题说道：“但是，这里很安静啊。说道嵯峨野就让人想到优雅。”

“嗯，现在还不是干农活的时间，现在百姓们应该不会出门。”

“听你这么一说还真没遇到一个人。平时就算是这个时间多少也应该遇到一两个人啊。”天海向四处仔细地巡视了一遍。

嵯峨野距离比睿山并不远，以前经常会经过这里，但是现在村子里的气氛和记忆中完全不同，野外一个人也没有。

或许是因为听说了杀生关白的传闻，现在老百姓们都紧闭家门。

“也许并不是这样，看。”雏菊向一河之隔的农田指去。

对面有一群人正在庆祝，一个年长的人吹着笛子，还有几个年轻男子敲着桶，代替太鼓。大家都显得很高兴。农耕是一个苦差事，要光着脚踏入冰冷的泥水里，弯着腰不断插秧。但是到了秋天就可以收获金黄的麦子，农民们都要进行庆祝。

现在幻魔猖獗，政治斗争也越发严重，但是老百姓们还是过着属于自己的生活。农民们的喜悦深深影响了这些净化师。

“我们的战斗，就是为了保护这些人。为了不让他们哭泣，我们不能放任幻魔的猖獗！”

阿伦现在充满了斗志，不过又顽皮地说道：“咱们走近点看看吧，他们跳舞跳得那么高兴。”

“是啊，我也想在近处看看。看着他们我觉得自己心中也暖暖的。”雏菊应声道。

众人面前，有一座破旧的木桥。天海压低头上的斗笠，将手中的法杖藏在地面上。

熟悉的重量感传到手中，但是声音却完全不一样——“哗啦”，法杖上的铜环碰撞在一起。自己惯用的法棒留在天狗界由锻造师重新打造，现在手中换成了法杖，粗细重量都没有改变，唯一不同的是杖头部位多了几个铜环。

虽然手感不同，但经过甚四郎的训练，现在天海已经能够使用不同的武器了。但是天海心中还有一个结，那就是甚四郎告诉他的——自己原本应该使用的不是法棒，而是刀。

并不是不能用刀，而是面对人类时，尽可能地不去杀生——所以，天海内心中没有用刀的自信。

进入聚乐第以后，自己面临的一定是与秀次的决战，在那之前，必须进一步提高自己的能力。

就在天海思考这些时，一个女人的声音传了过来。

“你们也要去关白殿下的城堡吗？是表演舞蹈，还是殿前比武？”问话的是一个三十岁上下的女人。

天海刚想回话，阿伦抢先说道：“我们是表演舞蹈的艺人。大婶，殿前比武是什么？”

“大婶？小姑娘你那可不是打招呼的方式啊。”女人有些不高兴。

“听说在关白殿下的城中聚集了一批武艺高强的武术家，经常在大殿里进行比武。”女人说完，用轻蔑的眼神看了看阿伦和雏菊。阿伦没有表现出什么，雏菊皱褶眉头，躲到了远处。

女人轻蔑地笑了笑，继续说道：“我跳的舞男人都喜欢，以前曾经侍奉织田大人还有松永大人，得到过不少赞赏。现在年纪大了，跳不动了，只好回家生儿育女，然后教她们跳舞再高价卖出去。”

说完，女人回头看了看。在那里，有一个少女。乌黑的头发，扎着辫子，脸上化的妆也很漂亮。身上穿的和服也非常艳丽。但是，女孩的眼中丝毫没有生气。就像一个人偶，呆呆地站在那里，一对灰暗的瞳孔中映着乡村的景色。

“这是我的第六个女儿，幸运的是长得还不错。要是这第七个也是女儿，也能长得这么漂亮就好了。”

说罢，女人抚摸起自己的腹部。看她的肚子应该有5个月左右了，怀孕的女人应该是美丽的，但是天海却像看到了什么丑陋的东西一样，把视线从女人身上移开了。

“呵呵，大师不喜欢女人啊，真是死脑筋。对了对了，现在关白殿下正在招募舞者呢！”

“舞者？！大婶，那些被招去的人都回来了吗？”阿伦情不自禁地问道。

“这个不知道。我也听说了不少有关关白殿下的传闻，但和我没什么关系。我要做的就是把这个女儿卖出去换取宝物。”

“大婶，你这么做是不是太过分了。”阿伦愤怒地质问。

“这个用不着你管。关白殿下一会儿就要经过这里了，得赶快带她走。”

说完，女人粗暴地拉起少女的手，对河那边的人群喊道：“你们也别跳了，一会关白殿下就要从这经过，要是不想被砍头就赶紧走。”说完，拉着少女向木桥走去。

雏菊看着女人的背影，眼中冒出怒火：“这个女人和幻魔有什么区别！卖掉自己的孩子过日子，难道她不关心自己的孩子会出什么事吗！”

“……没办法，就算这样她也是人类，我们也必须保护她。”天海无奈地说道，但突然又改变了语气：刚刚那个女人说关白要来，如果是真的话，我们要采取一些行动。”

“对，得赶快帮助那些人！”

众人急忙走过木桥，但是那边的庆祝正在兴头上。即将接近农民们时，风丸突然大叫：“等等！晚了！他们来了，而且人很多！”

不远处与农田平行的街道上来了一群武者。看起来他们好像是去打猎了，有几个人手腕上落着鹰，还有几个像是护卫的武士。

天海看着那群人，说道：“丸目藏人也在。再加上秀次，以我现在的能力还无法打倒他们。”

“不光是他们俩，还有秀次后面那个年轻男子。”

顺着雏菊手指的方向看去，有一个轻便打扮的年轻武士，骑着马跟在秀次身后。年纪看起来也就十七、八岁，双手按在左右两柄刀上，好像随时准备拔刀一样。

“小菊，那个人是



谁？”阿伦问道，雏菊面带紧张地回答：

“是前野景定……他是长殿下的女婿，虽然年纪很轻，但是是阴流中的高手，一个武艺超群的武者。”

“而且，他还是救了美树小姐的人对吧。”阿伦问道。

雏菊咬了咬嘴唇，点了点头。

“玉子殿下很担心前野殿下现在的所作所为。我为了玉子殿下，一定要帮助前野殿下走出现在的错误。”

“但是，那个年轻人也拥有接近鬼的力量。”天海说道。接下来到底该怎么办，他的心里有些迷惘。以现在众人的能力，取胜的希望实在太渺茫了。

阿伦看出了天海的想法，说道：“现在我们最好躲起来静观其变，等天海学会了水镜再说。”

说罢，阿伦集中意念，将众人的气息隐藏起来。这是阿伦拿手的法术之一。将己方包围在结界之内，外面的人无法发觉自己这边的气息。

“天海，我明白你的心情，但是现在必须要忍耐。”

天海没有回答，默默地接受了阿伦的建议。现在的自己，别说秀次了，就连丸目藏人都战胜不了。天海想起了刚才那个女人的话，现在有很多的艺人和武术家都到聚乐第去了，在救助他们之前，不能冒然行动。

秀次一行人慢慢接近正在庆祝的农民们。

“大人，现在怎么办？”前野景定问道。

秀次没有回答，静静地看着一个跳舞的女人。

那女人长得并不美，身材也不好，一看就是长期干农活的结果，但给人一种安心的感觉。

如果说那些来到秀次城中的各国公主是在花园中精心培育的鲜花，那现在的那些农妇就是乡野中的树木。

农妇的身边有五、六个孩子，欢快地拍着手，乐呵呵地看着自己的母亲。在和煦的阳光下，这是一幅多么温馨的光景。

天海看着秀次的表情，有些惊讶。那个吃下了幻魔虫，将自己的身心都变成了幻魔的秀次，现在脸上却浮现出了安逸的表情。

此时的秀次，不是那个充满了怨恨的杀生关白。

“关白看起来也很高兴啊。他真的是幻魔吗？”

不只是天海，其他人也在这么想吧。

“关白殿下，请等一等！”突然，一个女人的喊声破坏了气氛。

“那个人……”

那个让自己女儿学习舞蹈，进而卖掉赚钱的女人，现在领着自己的孩子跪在秀次马前。

秀次的表情，瞬间发生了变化。安逸消失了，取而代之的是冰冷的目光。他面无表情地看着那个女人，问道：

“你，找我有什么事。”

“突然挡住您的去路真是对不起。我曾经为织田右大臣殿下和松永弹正少弼殿下跳过舞。听说您现在正在招募舞者，我也想去侍奉您。”

“哦，你能跳舞？”秀次看着这个三十上下的女人，或许以前她很漂亮，但是现在看起来不过是一个普通的妇女。

“不是我，是这个孩子。她是我一手培养出来的，舞跳得非常好，即使是都城里的舞者，我想也没有几个能比得上她。”说完，女人把那个十五、六岁的少女拉了过来。

“原来是卖自己的孩子……长得还不错。”

少女被秀次盯着看，脸上却一点表情也没有。

秀次看到了少女毫无生气的瞳孔，把视线转向了那个女人。

“看起来你把她调教得还可以。你应该生了不只一个孩子吧，其他的孩子你也调教成舞者了？”

秀次的话有些异样。

天海一下子站起身来，但马上又弯下腰继续隐避自己。现在冲过去也只能白白送死。

秀次继续用调侃似的口气说道：“怎么了？想必，你一定把她们都调教得不错吧。你现在也怀着孩子呢吧，如果还是个女孩，你是不是也要把她调教成舞者啊。”

“是的，她们都是一流的舞者，现在在侍奉一些武士大人或是商人。”女人或许觉得自己正在被夸奖，得意地回答。

“哦，不错嘛，有件东西我想看看。”

“是，您想看什么？”

“我想看看，把自己的孩子当作赚钱工具的女人肚子里是什么样。”

“嗯？”

女人好像没听明白秀次的话。

“站起来。”

女人一脸疑惑地站了起来。

就在这一瞬间，秀次拔出刀向女人的肚子砍去。鲜血喷溅出来，女人的肚子从胸口到下腹裂成两半，内脏伴随着大量血液流了出来。一个胎儿摔在地上。

“啊……啊！我、我的肠子！”女人的表情扭曲了，痛苦地喊叫着。但是一旁的少女，表情没有丝毫变化。

秀次愤怒地大叫着：“你这个愚蠢的家伙！丝毫不理会自己孩子的意愿，卖掉她们来满足自己的需要，天下哪有你这种母亲！”

刀光一闪，女人的头掉落在地。

秀次叫过那个刚刚在庆祝会上跳舞的农妇，面无表情地问道：“你，叫什么？”

农妇吓得面如土色，紧紧楼着自己的孩子，哆嗦着回答：“我、我叫、我叫零子，我、我没有卖孩子……”

秀次转向前野景定，说道：“给她们点东西吧。”

“是。”前野景定跳下马，拿出一个布袋，走到农妇面前：“这是关白殿下给你们的奖赏，好好养育你的孩子吧。”

“是、是！”农妇颤抖着接过袋子，跪在地上不敢抬头。

秀次指了指那个少女，说道：“景定，把这个孩子带回去。”

“是。”

前野景定抱起少女骑上了马。列队继续前进。

刚刚那一切发生时，天海一直咬着嘴唇，却一动也动不了。

秀次等人走远了，阿伦解开了结界，所有人都重重地叹了一口气，充满了对刚才见死不救的悔恨。但是，秀次的行为更让众人感到迷惑，到底该怎么理解他刚刚的所作所为呢？

“秀次……没有杀害那个农妇和她的孩子……”阿伦的表情有些不可思议。

“他到底想干什么……秀次的确杀了人，但是那感觉却又不像幻魔的所作所为……”

“但他就是幻魔。”天海坚定地说道，但是他心中也充满了疑惑。整理了一下思绪，天海握着法杖说道：“秀次是必须要讨伐的。现在我担心的是那个少女，不知道她到了聚乐第后会发生什么。”

“嗯！”阿伦大声应和到。雏菊也说道：“没错。那个被杀害的大婶刚才说聚乐第现在正在办殿前比武。”

“嗯……阿伦，你不会要……”天海看着阿伦，这个长期的搭档，对方想什么大致都能猜出来。

阿伦的表情很严肃：“天海，我们就从正面进入聚乐第吧。你和风丸作为武者去参加殿前比武，我和小菊就假扮艺人。”

“什么，要我在聚乐第跳舞？！”雏菊大叫道。

天海对阿伦的决定也有些不认同，说道：“雏菊擅长的是枪，要是让她参加殿前比武还好，要是跳舞的话，实在是太胡来了。”

“谁说的！正因为她是用枪的好手，才需要她的舞蹈。”阿伦坚定地说道。

“你忘了在天狗之里甚四郎先生说的话了？生活在那里的天狗不只是武艺方面的达人，无论是艺人还是工匠，只要在某一方面超越人类的界限就可以成为天狗。在我看来，超一流的舞蹈和武艺没有区别！”

超一流的武艺和舞蹈在高手眼中是完全没有分别的。天海也观看过数次猿乐或是能乐等表演，确实如阿伦所说。但是枪师作为舞者还是可能会出现破绽。天海沉思了一下，说道：“还是重新考虑一下吧，这可不是闹着玩的。”

“其实我也是这么想的。但是天海先生，如果因为危险就躲避，那么在这个世上就什么也作不成不是吗？”雏菊握着自己的爱枪，坚毅地说道。她举起大长枪，右脚轻轻一立，就用脚尖支撑住了整个身体，好像没有体重一样。

天海惊讶地看着雏菊。突然雏菊舞动长枪，身体也随之起舞。

风丸吹起来口哨，阿伦也乐呵呵地和雏菊一起跳起舞来。

“真是没有想到，雏菊小姐还有这种绝活。”天海佩服地说道。

“与其说是绝活，还不如说是我的本行。父亲教授我的枪术以女子之身不好显露，后来父亲又因为基督教而切腹自杀，为了活下去我就做了艺人。”

阿伦得意地看了看天海，挺起胸脯，说道：“怎么样，我说的没错吧。天海，这下你没意见了吧。”

“啊，没意见了。”天海说着，把视线转向聚乐第的方向。

“恐怕现在聚乐第已经变成幻魔的巢穴了。就算化妆成武艺家混进去也不可能随便走动，寻找美树要费点劲了。”

“没事，有我的眩晕弹和小菊的长枪不会输给那些幻魔的。”阿伦胸有成竹地说。

“我必须完成和美树小姐的约定……我们要找的不只是美树小姐，还有鬼之笼手。”

“嗯，秀次现在力量的一半是学习武艺的成果和本人的怨恨，另一半就是封印在鬼之笼手中幻魔王的力量，如果他要使出全部的力量一定会用到鬼之笼手。到那时咱们就能知道鬼之笼手的具体位置。”

“但是，如果秀次用了鬼之笼手就有接近幻魔王的力量了。两条路都不好走啊！”风丸突然发话了，感觉好像事不关



己一样，阿伦趁机挑衅说：“怎么了风丸，你害怕啦？”

“一点儿也不。你忘了吗阿伦，我的目的是保护天海先生，直到他掌握了水镜为止。”风丸平静地回答。

“我的任务就是保护天海先生。”

“你说什么！天海的搭档从很早开始就是我！新来的家伙哪来那么多话！”二人又即将吵起来，雏菊拉开二人说道：“要是就这么定了，咱们最好分开行动，武者和艺人走在一起会让人起疑的。”

“嗯。”天海应声道，他考虑了一会，说道：“现在在日本的制度中，关白是最高权力者，但实际上关白是由秀吉在幕后操纵。现在秀吉想要关白这个位子，但是如果马上就拿回的话关白之位就会变成空位，也会暴露出丰臣家内部的不和，所以他才一点点蚕食秀次的权力。”

“现在秀次得到了幻魔之力，就连同级别的高等幻魔也比不上他，现在秀次一定不怕秀吉了。”

“嗯，所以秀次才做出了袭击比睿山的事情。从秀吉的角度来看，这是消灭秀次的好机会，一定会调动大军攻击秀次。”

天海的表情有些阴沉，继续说道：“最初秀吉派遣的只会是普通的军队，但如果被秀次的幻魔大军消灭了话，秀吉说不定就会解开幻魔的封印。”

“关白也一定会预测到这一点，加固京都的防御。”

“嗯，现在太阁有什么动向关白一定会知道，所以如果我们过于大意的话就全完了。”

雏菊站起身，说道：“好，现在起，我们之间就是陌生人。我们作为艺人去聚乐第，天海先生和风丸负责殿前比武。听说艺人主要是给那些妻妾进行表演，说不定能遇到美树小姐。”

（未完待续）

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

口责编/北斗 Vol.10

在医院里，哈里看到了丽莎临死前的视频日记，并在最终仪式举行之际赶到了达里娅的所在地。哈里能成功阻止达里娅的邪恶仪式，救回自己的女儿雪莉么？发生在寂静岭最初的故事，将在这里得到了结，不过，结束往往是新的开始……

第八节

改变这个由圣经里面的神创造出来的世界，也就是靠破坏万物来改变，这是一个什么邪恶的神啊？就为了这个达里娅会奉献出……和考夫曼一起对自己的女儿做出这么疯狂的事情来？哈里早已受不了了，这与他搜集过的那些犯罪资料相比也是闻所未闻，甚至是比最邪恶的罪犯都要可怕出好几倍，或者说，这是一种前所未见的疯狂举动。

"但是阿莱娅还是逃了出去，她竟然利用得到的神的力量，把自己的另一般灵魂从身体上分离出去，然后把它变成人的模样藏了起来。这是之前的事了，已经过去七年了，为了把阿莱娅丢掉的另一半灵魂引诱过来，我们只好花费了大量时间来对阿莱娅施法。对被分开的儿童使用身体上的折磨，这种方法是最有效的，这样做后另一半灵魂就会因为无法忍受痛苦而回到她的身边，终于，我们的神终于要现身了。"

"喂，等一下。"哈里生气地喝道。"另一半灵魂？变成人的模样？你是说雪莉？"哈里有些嘲笑地说道，或者是自我嘲笑地说道。"让我绕了这么大一圈的愚蠢的男人，你也终于明白了。"

"混蛋！"哈里根本不相信达里娅说的话，什么另一半灵魂变成雪莉，或者是灵魂如何转移到雪莉身上这种魔幻一样的东西，这种愚蠢的话无论是谁都不会相信。为了一个这样的疯狂想法就把雪莉——哈里想到这里浑身气愤得发抖。

疯狂的女人还在继续说，"当两个灵魂结合时，伟大的神将会重新来到人间，而阿莱娅就成为了圣母，也就是成为了救世主的母亲。世界发生变化，每一个人都会从痛苦中解脱出去！这是我们的希望……到了约定的日子，那个清洗掉一切罪恶的日子，真正的乐园就要来临了。"她的嘴唇开始颤动，歪斜的嘴角令人非常不舒服，念出的声音也是抑郁的。随着达里娅的咒语发生了惊人的变化，两名少女被充满妖气，摇摆不定的光包围着——结合开始了。阿莱娅就像热浪一样摇曳不定地和绑在椅子上的少女重叠——她被少女吸进体内。

哈里一时忘记了他来这里的目的，把来复枪放了下来，目不转睛地看着正在发生的事情，因此，他没有注意到一个人出现。"真正的乐园？不是像现在的寂静岭一样被黑暗侵蚀掉一样吗？别开玩笑了！谁会希望发生那样的事情！我不会受你们的利用了！"大声喊的人正是考夫曼。"喂，你……"哈里把来复枪对向了考夫曼，这个和达里娅一伙的男人，虽然看起来像关系已经破裂了，可是还不能马虎大意。

考夫曼用眼睛盯着哈里。"你要守护那个女人吗？那个人是一个恶魔，为了实现她自己的妄想会连续七年不停地折磨她自己的女儿。她是个疯子！



和你看到的和听到的一样，你能看到的阿莱娅的恶魔……就是因为她的原因，寂静岭所以也一直是现在这种样子。"

"我是来帮忙的。""你是暴露出了教会转让你贩卖密幻剂的马脚吧？但是还要谢谢你伪造的死亡证明和尸体，而且你还给照顾阿莱娅的女人服用了迷幻剂不是吗？你干得也不错。"达里娅嘲笑道。

"闭嘴！"考夫曼大声喝道，扣动了手枪扳机，瞬间，房间里面犹如劈过闪电一般的通白——

达里娅倒在地板上，因为疼痛而发出声音，刚才似乎不是什么致命的枪伤。"永远都是个愚蠢的男人，你现在杀了我也已经来不及了……"达里娅痛苦的脸上还带着嘲笑的意味，考夫曼也回应似地嘲笑。"我知道你离死还相当的远，可是，你看到这个东西之后就不会再这么冷静了。"考夫曼轻轻地把手探进自己的衣服里，取出曾经藏在汽车旅馆里废旧汽车垫下的红色瓶装液体，达里娅的眼睛都快要掉出来了。"奥古拉斯！怎么会……应该已经全部销毁掉了！"

"太天真了，笨蛋！你怎么会认为所有的都会被销毁呢？别管那么多了，现在我要让你消失。""别——不要——不要啊——！"六神无主的达里娅大叫着，考夫曼把瓶中的液体向椅子上的少女泼去。"活该，这是报应！现在怀中的恶魔将要死去，你的美梦也将要泡汤了。"可是在考夫曼还没有说完话，他的脸色整个就变成了白色，哈里看到他变了神色，于是扭头望向少女。原来少女身边的光与其说是减少，不如说是越发的明亮夺目了，不断膨胀的光里面慢慢发生变化，似乎将要有什么东西会从里面走出来。

"那红色液体不是能消灭恶魔吗？"哈里看着眼前的光，头也没回地对考夫曼说。"应该可以。"考夫曼也对眼前的变化感到吃惊，慢慢地点头说道。"应该是可以的、可以消灭的……"奥柯密拉医院院长室里的红色液体——那么哈里收集的红色液体也是奥古拉斯这种东西了。哈里相信这是能够退魔的圣水，可是，刚才发生的一切都似乎说明不了什么问题。难道是奥古拉斯的数量不够，无法取得效果？哈里拿出上衣口袋里的玻璃瓶，也把液体洒向少女，说不定同解救希比尔时一样，可以阻止恶魔的诞生。但是，光线也没有发生什么变化。已经晚了吗？

很快，包围在少女身边的光突然暴射，周围蜡烛的火焰也被吹散，光芒万丈的射线使哈里和考夫曼都用手挡住眼睛，好不容易控制住才没有后仰倒下，他们都觉得这种暴射的光线不会是什么好事发生。光暗淡下去后，封闭的房间发生了奇异的变化，本来不会发生在房间里的事情突然出现在天花板上——那里形成了比四周的黑暗还要暗的乌云，里面隐隐发出的闪光似乎说明随时会打下闪电，魔法阵里面好像有人影出现。"他"的形体四肢同人一样——可是，怪狗一样的头部长有山羊一样的角，脚部也是牛一样的蹄子，伸开来的翅膀覆盖着薄薄的薄膜，可以看到里面的通红的肉体——实在是一种不愿描述出来的——恶魔！

"这……就是达里娅说的神？""不对。"达里娅似乎透露出遗憾的语气。"他是应该是个未完成的恶魔，怎么会是我们伟大的神？""未完成……？"那会是因为什么才……？是因为达里娅中枪导致仪式失败？是少女身上被泼奥古拉斯的原因？难道是奥古拉斯的数量不够导致了一个未完成的恶魔？考夫曼的脸上渐渐浮现出微笑一般的模样，是因为恐怖的原因吧？他开始一步一步地后退，然后慢慢地转身拔腿逃跑。乌云里还在打着闪电，雷声不停地传来，四周炸裂着光彩夺目的光，一道电光把地板劈成两半，一直到考夫曼的脚步前面，这是阻止他逃跑的攻击。如同霹雳一样的电光穿过地板上的达里娅，她几乎被自己召唤出来的"神"烧死，看来恶魔不想让任何屋子里的人活着出去。

哈里用来复枪对准恶魔，哈里知道想那么多没用，要想从这里出去就必须杀死眼前的怪物。按照达里娅说过的，雪莉是阿莱娅的另一半灵魂，竟然会为了如此邪恶的目的而把自己的女儿当做工具，那么雪莉不也是一起被当做工具？别开玩笑了！我必须救回雪莉！即使她不是我亲生的女儿，但是她也是我最心爱的雪莉。杀死眼前的恶魔也许雪莉就会回来，一定是这样！就算是我死在这里，就算是豁出一切代价，也要干掉眼前的怪物！

哈里扣动扳机，子弹直直地射进恶魔的体内，恶魔只是平静地摆头瞪视哈里。没有时间推膛重新推进子弹，哈里已经预料到了恶魔将会向他攻击，哈里马上跳到一边，贴着房间的墙壁逃跑。真是个麻烦的敌人，但是哈里已经发现了一件事情：恶魔只呆在原地，不会走出来？不对，而是他根本就不能移动！像是召唤仪式也只进行了一半，恶魔的另一半还被束缚在什么结界里面，此外，哈里还有自己人帮忙。

"喂，考夫曼！"哈里大声招呼道。"你也开枪骚扰他，让他搞不清要攻击谁。"考夫曼没有回应也没有注意到，他已经吓呆了，因为刚才闪电一样的突然攻击，一向傲慢的他也会这么没出息。哎！哈里忍不住咋舌。虽然口中满是唾沫想要吐口水，可是必须要躲避闪电攻击，



连这种机会也没有了。哈里来回翻滚，时不时用来复枪随便还以一击，现在根本没有瞄准的机会。趁着恶魔闪电攻击的空间，哈里抬头看了一眼天花板，可以看出，攻击的闪电就孕育在乌云里面的最深处，那里积攒着充足的能量，一旦被放出的闪电击中，哈里就要交代在这里了。

没有机会了！枪膛里已经没有子弹了，口袋里也没有多少子弹了，这样下去是无法支持下去的，哈里已经有些绝望的意味了。“哈里，我来了。”同女人的声音一起响起的还有枪声，原来是希比尔和她的左轮手枪，她终于从游乐场来到了奥柯密拉医院！子弹从恶魔没有想到的地方射来，从警察专用左轮手枪里射出来的圆头全部打在他的身上，即便是恶魔也被打得仰头倒下。哈里看到希比尔突然一下忘记了要做什么，现在明白过来赶快给来复枪里重新装填子弹。

“你来晚了！”“因为我又去警察局补充了一下装备！”“这家伙会使用从天而降的闪电攻击，你要小心！”“放心，我刚才看到了！”两人的双枪攻击全部击中怪物的身躯，浮在半空中的怪物鲜血飞溅到四处都是，一旦恶魔掉落的破碎皮肉碰到地板上的金网，马上就化为烟雾蒸发掉了。在猛烈的火力压制下，似乎恶魔也没有机会集中闪电的能量，而无法继续进行闪电攻击了。哈里想也许继续这么下去的话，一定可以打败怪物，其实根本就没有时间给哈里思考，马上他来复枪的子弹就已经用完了，接着希比尔也停止了射击——她也没有了子弹。

怒不可遏的恶魔再次集中意志，集中精神控制乌云中的闪电，乌云中的能量越来越集中，似乎已经有溢出的闪电从里面暴发了出来。可是恶魔好像还不着急，似乎打算一次集中所有的能量，进行一次比以前都猛烈的闪电攻击，也许是连焦碳也不会留下的闪电攻击。哈里先是闭上眼睛，然后马上又睁开双眼，并不是他做好了死的准备，而是他知道现在还不能死。人死后就什么都做不了了，雪莉也救不出来了，难道这次真的是走投无路了吗？雪莉，告诉爸爸现在怎么办吧！恶魔像是要进行最后攻击一样，他伸手向天，然后猛然向下一劈。他的胜利终于要——手指向哈里和希比尔两人的恶魔突然雕塑一般静止不动，这个身体也开始变得模糊起来，他飘渺的身体慢慢和四周的黑暗融合，最后消失。

哈里和希比尔互相看着对方惊讶的脸——也许恶魔离开了自己生存的地方无法长时间的存在？少女对着两人这么说——而所谓的圣母就是把自己的身体献给恶魔，少女出现在哈里和希比尔面前，虽然仍然被绑在废弃的汽车椅子上，但是四周已经没有了摇曳不定的妖火，四周发出蓝色微光的正是阿莱娅。

“这里马上就要崩溃了，因为是我噩梦产生的地方。”哈里走近少女，他从少女忧郁的微笑里似乎看到了雪莉的脸。“雪莉？”作为回答，少女递给哈里一样东西。哈里似乎看到了雪莉无邪的笑脸一样，他的心里感到十分的温暖。“爸爸……”少女似乎轻声说道。帮我照顾一下这个重要的——哈里抱着雪莉，抱着婴儿，抱着流下了眼泪。

房屋开始摇晃，大地发生了晃动，四周开始发生了坍塌。恶魔倒下的地方……也开始生出火柱一样的火焰。“不好，我们有危险！”希比尔抓住哈里的手腕。“我们快点逃出去吧！”“可是雪莉……还有阿莱娅……”少女沉静地摇了摇头，似乎明白自己是无法出去一样。哈里还要再说些什么，可是少女的眼神告诉他不用说了，冷漠的眼睛，在她的瞳孔里似乎透露出非常温暖话语——“爸爸，谢谢。”

雪莉在哈里的心里说。哈里双眼涌出泪水，沾湿了少女指向出口的手指，为哈里和希比尔，还有新的生命。天花板开始像白雪一样慢慢飘落，地板上的金网也一快一块陷落到下面无底的深渊。哈里和希比尔抱着婴儿顺着光的方向跑去——少女为他们指出的方向。“等一下！”不知考夫曼何时恢复了意识，当他发现就剩下自己时赶忙慌张地大叫，他一边躲避随时陷落的地板，一边忍受着天花板上飘下来的“火雪”，拼命地向哈里这里跑来。“不要把我留在这里……”忽然有人从背后抱住考夫曼，轻轻地对着他的耳朵说。“是你！”考夫曼回头一看，脸再次变得苍白，

是丽莎·加兰！考夫曼为了让照顾阿莱娅的丽莎守口如瓶，对她使用了密幻剂PTV，结果也使丽莎的精神受尽折磨，生不如死。

“我要你跟我在一起。”平静的声音，混杂着腐臭的气味传进考夫曼的脑中。“不——放手！”

无论考夫曼如何挣扎，也无法从丽莎的搂抱中挣脱出来，丽莎将会和曾雇佣过她的人一起，坠落到无底的地狱，黑暗中传来非人的惨叫。

哈里不停地奔跑，抱着婴儿，旁边跟着希比尔。现在的寂静岭被大雾笼罩着，但是黑暗、可以侵蚀的黑暗正在慢慢褪去。而哈里抱着的温暖的生命，也为他带来了希望。我一定会向对雪莉一样，好好照顾她，然后组织一个新的家庭，哈里在心里向雪莉发誓。也许在寂静岭的街道远方，那里有指引他的希望一样。

他们奔跑不停。

——也许有一个人，不知道在什么时候看到了寂静岭上发生的事情。然后，他把一切的经过都写了出来。（完）





F先生的口袋（二）

那个心愿——可能实现吗？
是否拥有过很多——不一样的梦想？
如果全部全部全部——通通实现的话？
乙一的“不可思议的口袋”里头，有这无限宽广而清澄的世界！

■■■2■■■

我跟井上京子第一次的交谈，是在十月份的校外教学。我们高二学生搭乘新干线前往京都，不过那时全班分成了六组。每组有六到七个人，在自由行动的时间必须整组行动。由于是班上同学自行决定分组，因此在大部分的场合，感情好的都会自动成组。

正如当初所预料的，没有朋友的我跟井上京子最后没有分到组别，因此我们必须是被只有四个人的那一组所吸收。他们露出笑容欢迎我们的加入。而在京都的第二天，分组进行自由活动的那一天，他们依旧是笑容跟我们告别。那是在金阁寺所发生，令人难忘的事情。

“我去上个洗手间。”

“我也去。”

“我去看一下土产。”

“等等，我也要去。我们马上就会回来，松田井上同学在这里等吧。”

四人各自说完之后就散开了。我跟井上京子眺望着建立在池中的金阁寺，等待他们回来。但经过了三十分钟，他们依旧没有回来。

“原来是这样的计划。”

我轻声说着，站在我身旁的井上京子小小的肩膀颤抖了一下，似乎是因为我忽然出声而吓到了。

“计，计划……”她有点语无伦次地问着。

这是我第一次听到她的声音，她的声音还算不错。不过在校外教学的时候，她那俗气的感觉还是存在着，就像是从昭和时代搭乘时光机来到现代的女高中生。

“看来我们被放鸽子了。一直待在这里也没用，所以我要走了。井上你呢？”

“被放鸽子……”

井上京子轻声说完，就站在满是观光客的池边陷入沉默。我心想一个人在京都观光也不错，就把井上京子留在原地后离去了。不过走着走着回头看来，不知何时井上京子保持着一定的距离跟在我身后。

我只好带着她依照之前在教师所计划的行程进行寺廊巡礼。走在寺廊的境内或是坐在公车的时候，我们经常都是默默不语，有时我们会遇见穿着相同制服所组成的小团体。

他们以开朗的表情歌颂着青春，从我们的面前经过。在他们离去之后，我跟井子之间隔着某种沉默。感情并不是很好的两个女高中生，在寺廊境内什么事情都不做，只是默默站在原地，真想请读者们闭上眼睛想象这样的光景。

低头看着跟在我身边，戴着俗气眼镜的女学生，我心想这就是被放鸽子的讨厌二人组。然后只要换个地方，”讨厌二人组，站在本廊寺前面”，或是”讨厌二人组，在岚山没有买土产就走了”，或是”讨厌二人组，默默吃着麦当劳的汉堡”之类，像是报纸会出现的标题就会在脑中浮现。

跟她一起吃完午饭之后，我也继续创作着报纸标题。

“讨厌二人组，在清水寺的土产店跌倒，而惹火其他高中的不良学生。”

“讨厌二人组，道歉了却不被不良学生的接受。”

“讨厌二人组，狂奔着要摆脱不良学生的追赶。”

……在我跟井上狂奔的时候，看到前面的站牌旁停着一辆公车。染着金发或棕发，有点可怕的男生正在后面追着我们。几乎哭出来的井上京子上了公车，我也跟着冲进车内，对公车司机喊着：“请赶快开车！”司机关上门把车开走之后，透过后照镜可以看见那群似乎很不甘心的不良男高中生，看着他们逐渐消失在远处，我才安下心来。

“讨厌二人组，平安摆脱危机。”

我试着说出这句话。弯下身子激烈喘气的井上仰望着我，嘴边也露出满满的笑容。

之后我们就开始有交谈了。从校外教学回来之后，我也继续和她来往，不知何时开始，放学时间就会一起回家了。

虽说是一起回家，也只是她跟在我的身后；午休时间会在一起，也只是她跑到我所坐的位置。我这个人是即使独自一人也无所谓，不过她应该不一样吧。

跟她聊过后我才知道，井上京子比想象中还要脱线。不写作业，上课睡觉，而且不跟我以外的同学说话。

身边的同学认为，我跟井上只是两个受排挤的人混在一起进行愚蠢的交流，不过这毕竟都是背景在想的事情，所以我丝毫不以为意。

“松田好厉害。没有其他学生可以像她一样跟本老师对等交谈喔。”井上在午休时这么说着。依照她的说明，本老师虽然满帅的，不过他锐利的眼神很可怕，让人难以接近。

“并没有什么对等不对等的，我也没有好好跟他聊过。我只是去报告教室里头发生的事情而已。我现在就要去找本老师，你要一起去吗？”

“我不要。”

“为什么？”

“因为我看到他会变成石头。”井上认真地说着。



井上京子的手一滑，正在搬动的电话亭随即开始倾斜。上面的部分一下撞到吊在天花板上的日光灯，室内光线顿时摇曳着。合力把阳台上放在一起的电话亭跟红色门板搬进室内之后，我们吐了一口气。其实这些东西都跟竹蜻蜓一样。以很轻的材料制成，不过要是掉到头上，一定也会受重伤，在把电话亭跟红色门板搬进屋内的瞬间，房间变得狭窄到无法动弹。

“松田，趁现在没有东西掉下来的时候，赶快把四次元口袋……”

井上京子伸直身子想拿下来挂在屋顶的那块白布。不过个子矮的她碰不到口袋。我让她退到一旁，小心翼翼地抓住了那块布。

“井上，你刚刚说这是四次元口袋，对吧……”

这块布有着我至今未曾体验的触感。指尖传来的舒服感受，足可匹敌我在台隆手创馆寝具中心第一次抱着丹普枕头时的感动。仔细观察上头看不到织维的网纹，优点像是金属或是塑料。不过事实上并不是这两种材料制成的。

“这一定是那个著名的四次元口袋。这里不就有好几个证据吗？”

井上京子指着电话亭跟红色门板表示着。依照她的说明，这分别酷似某部著名漫画里所出现，名为“如果电话亭”以及“任意门”的秘密道具，我当然也察觉到这一点，不过却很难马上相信她的意见。我道出了我此刻的心情。

“很难马上相信这种事呢。”

“要不要把手伸进这个口袋确认一下……”井上指着我手中的白布说着。

虽然她说这是口袋，不过这是两块半圆形的布重叠起来，圆周部分是相连的，直线部分没有黏合，因此也可以形容这是个半圆形的袋子，会生出门板或电话亭的神秘袋子。

我踌躇好一阵子之后，将右手手指伸进袋口，紧张地将手慢慢伸进去，等待指尖碰触袋底。不过即使把手腕伸进去，甚至手肘都伸进去了，指尖还是没有碰触袋底的感觉。

井上像是很不舒服般捂住嘴看着我，往窗户玻璃的方向看去，上头映着我右手臂到肩膀都被白色布袋吞灭的样子。肩膀以下的部位完全看不到。就像是我有一双手在这个世界上消失了。

在袋子里头，右手似乎接触到某种怀念的温暖空气。不，与其说是空气，倒不如说像是温水。从整个右手到指缝之间，所有地方都被一股深沉的黑暗温柔包裹着。我开始感到害怕。因为我得知这个袋子看似如此，里头却有着无限宽广的空间。

“肯定没错。”井上京子以确信的语气说着。

“这是藤子、F、不二雄老师的著名国民漫画《哆啦A梦》的四次元口袋！”

我拔出右手坐在床上。把口袋丢出去之后，因为好奇心，使得表情一亮的井上一双手接了过去。

由于脑袋有些混乱，所以我在心中想着南极大陆。蓝色的天空以及南极大陆白色的冰。真棒，我陶醉了。因为心中浮现出像是NHK节目结束之后在深夜播放的风景，所以我的心稍微镇静下来。

四次元口袋，那是来自未来的蓝色圆滚滚机器人收纳无数秘密道具的仓库。虽然外表只是个小口袋，却因为里头是四次元空间，所以可以放入无限量的物品。平常总是黏在机器人的肚子上，不过似乎可以自由装卸，记得在看动画的时候，好几次看到口袋被拿下来清洗的场面。这东西为什么会挂在我家窗户旁边呢？我当然知道原因，因为是从某个不知名的地方被风吹过来的。

井上京子打开四次元口袋的袋口，探头往里面看去。

“好像一口井呢。”她有点感动地说完，便朝着口袋里喊着，连我也听到她的声音就像在深邃的洞穴中回荡。

“好想进去看看。咦？松田，怎么了吗？”

“南极大陆啦，南极大陆。我的脑中正在播放这个影像，可以先不要跟我说话吗？”

“南极大陆？”

“可以让内心镇定下来喔。不过这次似乎没办法。裕也，过来这边。”

在南极大陆不管用的时候，就只能抱着裕也了。虽然平常我在教室里被称作是“冷血的打小报告魔人”，不过在家里则会变成”惊异的龙弟弟魔人”，而且满脑子都是裕也。裕也很惊讶地看着镜中自己的模样，洋洋得意操纵着电视遥控器的模样，或是门铃声响起时吓一跳的模样，看着这样的他，就会让我的脸上不自觉露出微笑。

“咦？裕也……”

我发现他不见踪影了。虽然仔细看过井上京子的脚，不过他并没有抱着她的左脚或右脚，也没有抓着我的双脚或是书桌的桌脚。大概是因为没有理会他，所以跑到别的房间去了。我离开房间惊慌地寻找裕也时，楼下传来了电话铃声。

“我去接电话。井上，帮我找裕也。”

“我知道了。”

我走到一楼，拿起客厅的电话。

“啊……是小梢吗？”

话筒另一边传来的，是住在九州的外婆声音。上次跟她说话是在三个月前中元节全家返乡时。还没感到怀念之前，我的内心开始不安，因为外婆叫我名字的语气中带有一丝疑惑。

“有什么事情吗？”

我问之后，外婆有些犹豫地说着：“妈妈在家吗？”

“她不在。”

“那个，小梢，仔细听我说喔。现在

啊，裕也他人在我这边……”

“裕也？”

“是啊。刚刚外婆正要跟外公吃饭的时候，他就从走廊那边走过来了。我真的吓一跳呢。我问他是怎么过来的？跟妈妈一起来的吗？可是裕也只是歪着头不说话。他也不可能自己搭新干线过来，究竟是怎么回事呢……”

外婆说到这里就忽然不讲话了。话筒另一边似乎发生了什么事情，有种慌张的感觉。外婆好像捂住话筒在跟某人说话，我想她应该是在跟外公讲话吧。因为九州的家里只住着外公，外婆两个人。不过断断续续从话筒传来的声音有些年轻，或许并不是在跟外公说话吧。

“喂？”

话筒传来女性的声音。由于不是外婆的声音，让我吃了一惊。

“松田？你有听到吗？”

这个声音很耳熟。

“嗯，听得很清楚。不过为什么你会在我外公外婆家，井上京子。刚刚你不是还在我家二楼吗？”

“刚刚任意门开了一个小缝。我想应该是裕也糊里糊涂走进门，然后没有把门关紧吧。我跟着进门之后，就来到这里了……”

“任意门”是F老师所画漫画中的一个道具。只要心中想着想要去的地方，转开门把，就可以前往那个地点的神奇之门。这个道具很受欢迎。在小说《SUBARU》十一月号中，有一个“寻问一0六位名人”的问卷调查，有很多名人必须回答“如果要去无人岛，你想带什么东西过去？”这个问题。结果驰星周先生的答案就是“任意门”。不过，“任意门”这种东西当然是跟带骨肉块或牛奶瓶眼镜一样。只会出现在漫画里头，现实生活应该是不存在的。应该是如此的……

“啊，现在裕也正抱着脚喔。”井上在电话另一头说着。

我穿过房间内红色的门，来到外公外婆家的走廊。跟好久不见的外公外婆打过招呼后，他们要吃完晚饭再回去。我跟裕也以及井上京子吃完晚饭后，回到了位在东京的家。在准备穿过走廊的门回到东京时，外公外婆还目送我们离开。

“最近发明的东西真是方便呢。”

外公看着这扇门感动地说着。外婆将她自己的酱菜给我们当土产，之后我们就回到东京。

“已经很晚了。”井上看着时钟说道。

“我送你到车站，因为从我家到车站不好走。”

井上把俗气的眼镜扶正之后，嘴角露出一丝微笑。

“没问题。”

她打开红色的门，门的另一侧是个陌生的房间。

“这是我的房间。”井上说。

“还蛮大的呢。”

我把头探进门内，环视着房间。不大像是女孩子的房间。没有看到任何布偶，整体色调统一，相当朴素。

“这是什么香味？”

跟放在废弃大楼里的柑橘芳香一样。

“应该是昨天烧精油留下来的味道吧。”

“那个大水槽是什么？”

“我有养热带鱼，不过已经死光了。不要再看了啦。”

井上京子不好意思地遮住我的视线范围。她穿过门之后，就挥手跟我道别。只要门一关起来，正扇门就会在空气中消失。任意门的本体似乎会移动到使用这扇门的人所在的地方。过没几分钟，井上又随着门出现了。

“我把鞋子忘在这里了。”

她拿回放在我家玄关的鞋子后，马上又回去了。之后我们每天都在玩四次元口袋里头的道具，用任意门跑到国外，参观金字塔，企鹅或蒙娜丽莎的微笑，入侵白宫时差点被抓到，不过还是平安回来了，井上京子从白宫拿了一些纸张回来，好像是国家的重大机密文件，不过因为她看不懂英文，所以没有看就丢了。真正的南极大陆实在太冷了，根本没办法让内心镇静下来。

我们用”客厅钓鱼池”在房间里钓鱼。用”适应灯”让身体不管在哪都能生存，之后进入深邃的海底。用”西瓜吸管”把西瓜果肉吸出来吃。在废弃大楼屋顶排列空罐当作靶子，用”震撼枪射击”。因为总是打不到，所以改拿”空气炮”装在手腕上发射，结果五个并排的空罐一起飞走了。

口袋里好几个竹蜻蜓，我们各自把它戴在头上练习飞行。这竹蜻蜓让人颇不好意思的。把竹蜻蜓装在头顶，感觉自己像个笨蛋，总会心想这样不就跟《小松君》〔注一〕漫画里头那个头上插国旗的家伙一样吗！

在按下按钮的瞬间我很紧张。螺旋桨高速旋转之后，感觉整个身子都被抬起来。我跟井上的身体从重力中解放，从地面浮了起来。感觉并不像是利用风压上浮的，比较像是螺旋桨旋转所产生像是电风扇程度的微风，对重力起了某种作用。

不过我不敢飞到超过两公分的高度。人类是在地面生活的生物。脚下空空的状态比想象中来得恐怖，而且也会担心竹蜻蜓不知何时会跟头顶分开。如果竹蜻蜓在几十公尺高的地方掉了，我就会摔到地上，骨头破裂的全身是血吧。因此我几乎没用过竹蜻蜓，就这么放在侧背包里头忘了它的存在。

我在学校仍然以本老师仆人的身份检举好几个同学。井上京子继续以那副俗气的眼镜及蠢样，过着逃避不良学生注意力的生活。

井上京子没对任何人说四次元口袋的存在，她将口袋藏在家里。虽然捡到口袋的人是我，但她对于那个神秘口袋的爱却远胜于我。

基本上聊到神秘道具的时候，井上似乎都比我还兴奋，就像实现梦想的孩子一样，开心使用这道具。我眺望着井上南极快乐追逐企鹅的身影，不禁心想，只知道她在学校那一面的人，要是看到现在的井上一定会很惊讶。

在我们得到四次元口袋之后，经过二十天左右的十一月二十五日早上，井上京子的室内鞋被某人藏起来了。

井上因为戴着俗气的眼镜，所以别人看不出她的表情，不过当她看到自己的室内鞋不见之后，似乎很习以为常地前往教职员室，借访客用的拖鞋来穿。虽然不知道是谁搞的鬼，不过教师里头有五个女生的脸上都露出笑容看着井上。她们是在教室制造许多问题的小团体。我站在本老师的面前，表示犯人应该就是那些人。

“没有证据。”V本导师以冷静的语气如此说完，便以细长的眼睛凝视着我。”真是稀奇呢，你居然会说这种未经证实的话。是为了朋友，对吧？”

我不知道该如何回答，随即他的嘴角浮现出微笑。

“算了，你这样的变化是值得高兴的。”

变化。我在心中反复着他所说的这两个字。

“没事的话，那么我先离开了。”

我低头示意后，离开本老师所在的教职员室。

“用秘密道具来寻找证据吧。”

回到教室之后，我对井上京子提议，不过她只是好像有些困惑般露出暧昧的笑容。

隔天的十一月二十六日，其中两个嘲笑井上的女生没来上学。次日五个人通通没有来学校。我想可能是跷课，或者是因为流行性感冒吧。最近似乎很流行感冒，电视新闻也报道不少学校已经让班级停课了。

我在午休时间才知道原来不是这么一回事。在教室跟井上吃完午饭之后，我被本老师叫到了教职员室。

“虽然消息还没公布，不过这五个人都失踪了。”本老师撑着下巴说着。

离开教职员室后，我穿梭在谈笑的学生们之间，我想要尽快听听井上京子怎么说。走廊边的窗户外头因为昨晚就乌云密布而阴暗，寒冷的空气让人察觉到不到五天就要进入十二月了。

五名女学生半夜在房里消失了。据说她们的鞋子还在家里，只有穿着睡衣躺在床上的她们忽然消失。究竟是遭到绑票还是离家出走，目前还无法确定。如果是绑票的话，犯人要怎么潜入屋内呢？

我想起四次元口袋里出现的各种道具。既然连白宫都可以入侵，要进入密闭的室内应该也是易如反掌。

我在楼梯的转角处遇见了级任男委员仓木同学。

“失踪的传闻是真的吗？”他一看到我就问道。

“你怎么会知道？”

“教室里的同学都在说啊。”

依照他的说法，失踪学生的家长似乎有在今早打电话给其他学生。

“大概是真的。”我回答仓木同学之后就连忙离开。

回到教室的时候，午休时间正要结束，趁着休息时间不知跑到哪里的同学们也回到教室了。井上京子独自坐在自己的座位上，还是没找到室内鞋的她依旧穿着拖鞋。

通常如果要聊天的话，她都会到我的座位旁，所以这是我第一次到她的座位旁跟她说话。

“V本老师找你有什么事吗？”她一看到我就问。

“那五个女生昨晚失踪了。”

“这样啊。”

她从眼镜后方凝视我。厚厚的镜片使她大大的眼睛变了形。

是你做的吗？我没能说出这句话。至今我向老师报告过很多同学的罪状，当时应该都是毫不犹豫的。然而在井上京子面前，我却只是站在原地说不出话来。

上课铃响，同时国文老师走进了教室。学生们开始回到座位上，我也只能离开井上的座位。即使已经开始上课了，我也无法不去在意这整件事。我想确认是不是她做的好事。往井上京子的方向看去，好几次都和她四目相对，看来她似乎也很在意我。

这是在上课后不久的事情。虽然不知道国文老师是怎么发现的，不过她察觉到了塞在讲桌抽屉里的东西。

“这是什么？”国文老师将手伸进讲桌抽屉，把里头的东西拿出来。老师拿在手中的是双小小的室内鞋。”是谁把鞋子放在这种地方的？”

老师环视着教室，几个同学立即转身看着井上京子。

井上站起身来，在众人的视线中前去领取国文老师手中的室内鞋。她连耳根都变红了。当她回到座位后，老师便继续上课。我没有听课。而是朝着她的方向凝视。井上把鞋子放在脚边，就把手放在桌子上，撑着脸颊看向窗外。她的座位在窗户旁。凝视着窗外的她，所看到的是冬天即将来临的微暗景色。

下课钟声后，我走向她想跟她说话。

“对不起，我要去洗手间。”井上一说完就穿着从教职员室借来的拖鞋离开教室。

我弯下腰看着她放在桌子底下的室内鞋，上面清楚留着几个被踩过的痕迹。

挂在教室墙上的时钟秒针不断前进，井上京子一直没有回到教室。这是我从校外教学以来第二次被别人借口放鸽子。我回到教室用手机拨打电话给她。从她留在桌上的书包里头，传来了她的手机铃声。

休息时间结束。上课铃响，井上就这么把所有东西留在教室，没有回来。

过了一晚的十一月二十八日，我一到学校，就发现有一半的同学都不见了。

（未完待续）

□文/乙一





BIOHAZARD 解构恐惧

小小的病毒，带来了深深的罪恶和沉重的灾难。它能让人变成可怕的丧尸，也能为阴谋家带来巨大的利益。《生化危机》的故事紧紧地围绕着对这些病毒的争夺展开，它毫无疑问是不可取代的主角。这一期我们就将揭开《生化危机》系列中病毒的秘密。 □文/荇菜



《生化危机0》在画面上取得了突破，但是剧情结构却并不令人满意。

引发所有悲剧的邪恶根源 潘多拉之盒中飞出的恶魔

每个人都知道，对病毒的争夺是《生化危机》系列中最为惊心动魄的剧情主线。但并不是每一个玩家都能搞清楚《生化危机》各代作品中出现的几种病毒之间的联系。能够让人变为丧尸的病毒究竟从何而来？是谁发现了它？何谓“始祖病毒”？T病毒、G病毒、T-Verionca病毒等等不同的种类之间有什么区别？那些恐怖的生化兵器，例如“暴君”、“追迹者”，是如何通过病毒培养出来的？每一作中主要出现的是哪种病毒？为了解答这些疑问，在接下来的几期，我们就来分解一番关于病毒的各种秘密。



↑这是在《生化危机》电影版中出现过的T病毒以及G病毒的试管模型。

STEP INTO HORROR 一切从“始祖病毒”开始

早在1960年，阿希福特家族的第五代家主爱德华·阿希福特就和奥斯维尔·E·斯宾赛一起开始了对病毒的研究工作，1967年，在詹姆斯·马卡斯博士的帮助下，他们通过基因重组培育出了“始祖病毒”（Progenitor Virus）。其后，为了便于展开进一步的研究，三人共同创建了Umbrella公司，公司的资金主要由斯宾赛提供。由于政府严厉禁止此类生化研究，因此他们对外声称Umbrella是一家从事普通医药研制的企业，以此作为掩护。

1968年6月，爱德华·阿希福特在研究过程中感染病毒死亡，马卡斯接手了他的工作。随着研究的深入，马卡斯发现被病毒感染的生物细胞会发生极为剧烈的变异。非哺乳类动物感染之后，细胞分裂繁殖的速度会骤然加快，使生物的体型迅速增长，同时生物的攻击性也会大大提高。而哺乳类动物则可能通过异变获得一些新的能力，包括一些具有非哺乳类动物特征的症状。由于细胞的异变难以控制，而异变后的生物又具有极高的危险性，因此研究工作遭到了很大困难，长时间内停滞不前。1967年11月10日，马卡斯和斯宾赛决定开始病毒的人类活体试验。被用作试验对象的是一对母女。母亲杰茜卡被注射了始祖病毒的A型变种之后不久便死去了。而莉莎被注射B型变种之后外形发生了惊人的异变，智力水平遭到了严重的破坏，成为了一只怪物。此后的数年间，Umbrella对莉莎的研究一直秘密地持续了下去。通过对莉莎的研究，马卡斯找到了将始祖病毒与低等生物的DNA相融合、使其变得易于控制的方法。在融合了始祖病毒与水蛭的DNA之后，他成功培养出了T病毒，研究工作从此进入了一个新的阶段。

在《生化危机4》的早期企划案中，剧情被设定为里昂潜入Umbrella的某秘密基地，探寻关于始祖病毒的线索，但三上真司后来放弃了这个方案。想要知道始祖病毒更多的秘密，恐怕只能期待《生化危机》系列今后的作品了。



↑通过T病毒培养出来的“暴君”，是最成熟的生化武器之一。

STEP INTO HORROR 阴谋、利益和权势的纠缠

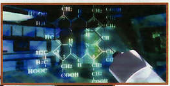
阿希福特、马卡斯和斯宾赛虽然共同创建了Umbrella公司，但实际上三人的目的和追求并不完全一致。阿希福特的理想较为单纯，基本上是纯粹为科研目的而进行研究工作。在他感染病毒死去之后，他的儿子亚历山大·阿希福特成为第六代家主，并且开始在南极秘密建造研究基地，阿希福特家族逐渐淡出了Umbrella公司的领导核心集团。

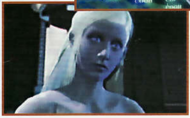
马卡斯是一个典型的“科学狂人”，他潜心于病毒的研究，对自己的工作十分偏执。而斯宾赛热衷于病毒研究则在很大程度上出于出售生化武器、赚取高额利润的目的。阿希福特死后，两人之间的矛盾越来越激化，不断产生摩擦。由于长年累月在地下室中研究，马卡斯变得脾气古怪、独断专行。在多次动物活体试验失败之后，恼羞成怒的马卡斯居然将Umbrella干部培训所中的候补社员当成试验品，在他们身上进行病毒试验。这一事件造成了将近20人死亡，整个Umbrella内部对此事讳莫如深。在生化兵器的研究接近完成之后，为了避免局面失去控制。斯宾赛授意威斯克和威廉·贝金杀死了马卡斯，此后研究工作由威廉继续主持进行。



STEP INTO HORROR 逐渐失控的研究工作

尽管马卡斯被斯宾赛谋杀，但是他的研究成果为接受病毒开发工作的人打下了基础。由于Umbrella公司内部的斗争，研究工作也渐渐失去了控制。





↑这是在《生化危机》电影版中出现过的T病毒分子式，左图则是被称为神童的阿蕾西亚。

首先，被扔进地下水道的马卡斯博士的尸体在病毒的作用下居然奇迹般地复活，并且和水蛭女王融合，获得了令人难以想象的能力。他不但可以随意改变外形、恢复年轻时候的模样，还能够操纵带有病毒的水蛭向人们发动袭击。为了复仇，马卡斯潜入了自己曾经工作过的Umbrella研究所，并且故意将T病毒传播开来，导致研究所中的大部分工作人员都感染病毒并且变异，Umbrella公司不得不废弃了研究所。病毒也扩散到了附近的干部培训所。

接替马卡斯博士从事T病毒研究的威廉·贝金对于Umbrella也存有异心。借助工作之便，他秘密地自行研制了新型的G病毒。G病毒最初的母本也是通过对莉莎的研究而得到的——在对莉莎进行“Nemisis”病毒寄生试验的时候，威廉发现莉莎对Nemisis病毒有一种奇怪的抗性，由此发现了G病毒原本。掌握了G病毒的威廉企图越过Umberlla公司，直接向某国政府出售这种强大的生化武器。Umbrella得悉此事之后，派出了一个小分队将威廉杀死。在此次事件中T病毒和G病毒都泄露到了地下研究所的下水道中，具有强烈传染性的T病毒很快就通过老鼠传播开来，并且在浣熊市爆发。

在南极的研究基地，掌管阿希福特家族的亚历山大·阿希福特通过人工胚胎培育，“制造”了一对儿女。其中的阿蕾西亚·阿希福特从小就表现出了极高的智商。10岁的时候，阿蕾西亚就通过始祖病毒和蚂蚁DNA的融合培育出了一种新病毒。由于这种病毒仍然是采用马卡斯博士的“低等生物DNA融合”方法制造出来，所以也被冠名为“T”；并且为了纪念阿希福特家族的第一代家主维罗尼卡，而被取名为T-Veronica。

为了私欲而出卖灵魂的男人 串起全系列剧情的关键角色

按照欧美一般的习惯，比较亲近的人之间会直呼其名，而比较陌生的人则以姓氏相称。从这个角度来看，威斯克在S.T.A.R.S中似乎显得有些格格不入：唯有他才被其他队员称呼姓氏。这似乎说明他即使在间谍身份尚未暴露之前也刻意与队员保持着距离。再想想生化系列中几乎所有的反面角色都是用姓氏来称呼——难道CAPCOM一早就用这个方式来提醒玩家威斯克并非善类？



在初代《生化危机》中，身为S.T.A.R.S特别行动部队队长的威斯克是唯一一个在克里斯、吉尔两者的主线流程中都出现过的人物。从一开始，威斯克就被塑造成一个严肃、镇静、面对危险毫不惊慌的领导者形象。在主角进入洋馆之后不久，威斯克便神秘消失，此后在游戏中只有零星几次出现。随着流程的进展，威斯克的真实身份逐渐被揭示出来：他实际上是一个Umbrella公司的研究员，是被Umbrella公司安插到浣熊市警察局内部的间谍。除此之外，威斯克还有一重更为隐密的身份：他还为另外一个与Umbrella公司对立的神秘集团效力。正是他故意将S.T.A.R.S带到了已经感染T病毒的研究所地区，目的是为了让S.T.A.R.S的成员与研究所中的丧尸等变异生物作战，借以收集生化兵器的实战数据。在吉尔的流程中，吉尔会遇到察觉了威斯克阴谋的Bravo小队队长恩里克・马利尼。在马利尼即将向吉尔揭示真相的时候，潜伏在暗处的威斯克开枪杀害了恩里克。在游戏最后，威斯克打开了人形生化兵器“暴君”的培育室，但是暴君并没有像他预想中一样服从他的命令，而是用利爪洞穿了他的胸膛。

在《生化危机2》和《生化危机3》中，都没有威斯克的消息。就在人们几乎遗忘他的时候，他却出现在《生化危机：代号维罗尼卡》里。在这一作中揭示了威斯克另一个惊人的秘密：他实际上早已接受病毒注射，并且通过异变而获得了巨大的能力，这也是他当初没有死在暴君爪下的原因。尽管他的外形暂时没有任何异变，但是在游戏中当他墨镜掉落的时候，可以看到他眼中闪过的诡异红光。很显然，他的身体已经异于普通人类。威斯克这一次的目的是为了得到南极基地中由阿蕾西亚・阿希福特研制的T-Verionca病毒。尽管在克里斯兄妹的阻碍下威斯克的任务遭到了一些挫折，但他的手下仍然成功收回了被植入T-Veronica病毒的史蒂夫的身体，并且从中得到了T-Veronica病毒的样本。



↑掩藏在墨镜下的是一双不属于人类的眼睛。



↑在初代《生化危机》片头中出现的威斯克。



在Capcom官方发布的《威斯克报告书》中，以威斯克作为第一人称叙述了《生化危机》系列主线之外的一些背景故事。其中提到，威斯克在浣熊市地下研究所找到了昏迷不醒的艾达・王。威斯克救活了艾达，从她手里得到了G病毒的样本。在《生化危机4》中，威斯克虽然没有直接登场，但还是通过通讯联络的画面露了一小脸。正是他派遣艾达潜入故事发生的村庄，最后成功夺取了寄生虫的样本。至此，在生化故事主线中出现过的几种病毒和寄生虫，全部落入到威斯克手中，他的危险性可想而知。

威斯克是一个为了私欲而不惜一切代价的人。在他的字典中，完全没有“忠诚”二字。同时，他也是游戏中最为强悍的反派。即使是作为正常人的威斯克也是不逊色于克里斯的神枪手，接受病毒改造后更几乎成为了不死之身。在《生化危机：代号维罗尼卡》的挑战模式中，威斯克是可以选用的角色之一。相比其他角色，威斯克的装备令人瞠目结舌：他唯一的武器就是匕首买里而没有任何枪械（运气好的话在后期能得到一把麦林枪）！尽管在本作中匕首的攻击判定本来就较强，不过想凭借这样一把武器打倒丧尸、猎杀者等敌人，甚至还有变异后的阿蕾西亚，也只有威斯克才能做到吧！在《生化危机4》的佣兵模式中威斯克再度登场，一身西服魔镜装扮的他显得酷劲十足。他的格斗技设定为向前单手推出，具有极大威力和超强攻击判定，让人再次见识到了他的霸气。

威斯克在BHCV中的精彩出演 与阿蕾西亚的正面对决

2001年，CAPCOM决定以“完全版”的名义将《生化危机：代号维罗尼卡》移植到PS2平台上。相比原来的版本，“完全版”除了修正几个小bug之外，最主要的变化就是加入了几段新的过场动画。这些新增的内容无一例外都和威斯克相关，可见威斯克的重要性。

第一段新增剧情是克莱尔与威斯克在洛克福特岛上的不期而遇。从两人的对话中可以得知，正是威斯克领导了对洛克福特岛的袭击。在另一段剧情中威斯克更是大出风头：面对已经异变成怪物的阿蕾西亚，威斯克毫不示弱。他如同武林高手一般躲开了阿蕾西亚射出的火焰，并且结结实实地给了阿蕾西亚脸上一拳。然后威斯克又丢下一句：“克里斯，你是我最好的手下，我把她交给你对付了！”便扬长而去——虽然是从阿蕾西亚这个强敌面前逃走，却显得酷劲十足，毫无狼狈之相。



游戏的结尾是克里斯与威斯克的决斗。尽管威斯克是个为私欲而出卖灵魂的反面角色，但显然并非无耻之徒。他并没有利用被自己抓住的克莱尔来胁迫克里斯，而是接受了克里斯的正面挑战。此后，威斯克被空中坠下的钢筋砸个正着，但他居然只是受了一点小伤，证实了他早已接受了病毒改造、不再是普通人类的秘密。他也透露自己的手下已经从感染T病毒的史蒂夫身上取得了病毒样本，为今后的剧情留下了更多伏笔。在游戏的最后，由于自爆装置已经启动，威斯克和克里斯不得已中止了决斗。威斯克再次销声匿迹，在《生化危机4》中他本人也没有直接登场。但每一个生化迷都知道，只要生化的故事还在继续，威斯克就一定会卷土重来。



↑阿蕾西亚的正面对决，让人见识到了威斯克的实力。

“这是小岛秀夫参与制作的最后一款MGS了。”——在制作MGS3的时候就已经有这个传言了，后来的事实证明，MGS4才是小岛负责的最后一个MGS作品。4代之后，MGS系列或许还会继续下去，但小岛的MGS将在4代终结，提前缅怀一把。 □文/北斗

METAL GEAR 猎狐犬基地

不再是PS3独占的MGS4 系列发售潜规律研究

上个月我们曾经报道过原定于PS3上独占的MGS4有可能会取消独占计划，改为跨平台发售PS3与XBOX360两个版本。最近KONAMI公司内部透露出的消息再次证明了这一可能性，所以尽管官方仍然没有正式宣布，但MGS4跨平台的事已经可以说是毫无悬念了。其实这个消息对广大玩家而言绝对是件好事，尤其是对中国玩家而言，毕竟现阶段PS3主机价格昂贵、可以玩到的游戏又少得可怜，如果MGS4真的是PS3独占的话，那么除了极少部分有钱的真MGS铁杆会为此购买PS3，绝大部分喜欢MGS的朋友都只能望机兴叹了。凭借PS3现有的主机普及量，以及MGS4可想而知的昂贵开发费用，如果真的PS3独占，那么KONAMI到时候的日子很明显好过不了。



说到MGS独占这个话题的时候，北斗特意翻阅了一下本系列的历代发售平台，结果发现MGS系列果然天生就不是被“独占”的命啊。最早的MG1代，先后发售过MSX、FC、C64、PC和手机等多个版本——这还不算后来在GC双蛇特别限定版中以及MGS3生存中再次出现的那几次；后来的MG2代要好一些，只有MSX版和手机版。到了MGS1代，则有PS版和PC版，另外在GC上由硅骑士重制的“双蛇”也算；MGS1代的VR版本是PS独有。MGS2代，只在PS2上发售过，但是MGS2本质则有PS2、PC以及XBOX三个版本，而且这三个版本中还是XBOX版的先出；不过MGS3和MGS3生存则的确是PS2平台所特有的。

以上介绍的是MG以及MGS系列正统作品的平台发售情况，外传作品就忽略掉了。从中我们可以很明显地看出来，MGS系列初期走的就是多平台路线，只不过这种情况到了PS2时代，特别是MGS3的独占让不少新接触该系列的朋友产生了MGS就该和PS系主机走得很近的误解。而且，不论是MSX、PS（包括后期的GC）还是PS2，MGS系列其实一直隐隐有“优先考虑性能最强主机”的潜规则，这和DQ“只在销量最好的主机上发售”的规律有着某种的相似性。



有着惊人的破坏力 肉体与精神力量并重

未卜先知的异能者 为杀戮而战的复仇者

PSYCHO MANTIS

MIND KILLER

超强的精神力是其最大的王牌，能够在不知不觉中影响他人意识甚至操纵他人身体，而且有预知对手的可怕读心术。

VULCAN RAVEN

DESCENT OF INDIAN

拥有强大的力量，能够手持M61这种超重型的武器进行战斗，杀伤力极为强大，同时拥有与乌鸦沟通的特殊能力。

REBUILD FOXHOUND

疯狂螳螂出生在解体前的苏联，当他还是儿童时由于他母亲的死亡，父亲开始讨厌起他来。一次偶然的机会，疯狂螳螂发掘出了自己的超能力并感知到了父亲对自己的憎恨与愤怒，之后幼小的疯狂螳螂由于无法控制暴走的精神力而将整个村庄都炸毁，数以千计的生命从此消失，他自己的脸部也在这场事故中被严重烧伤……

火神渡鸦则是有着印第安人与爱斯基摩人的双重血统，并被一位萨满抚养长大，正因为如此，他不但有着过人的力量与体魄，甚至拥有某种神秘的能力。

MGS CHRONICLE 双蛇对决 后篇

苏醒过来的Solid发现自己正被捆在一间拷问室里，在这里，他看到了伏击他的狙击之狼、曾经对决过的Ocelot、以及……Liquid Snake。与Liquid的短短数句对话让Solid对这次行动的疑心更大了，不过随后Liquid接到火神渡鸦的报告后马上离去，以拷问自夸的Ocelot开始在Solid身上施展他的手艺……在牢房里，Solid看到了之前已经死去的DARPA主管安德森的尸体，不过从尸体的表征来看，其已经死去达数天之久，可安德森应该是数小时前刚死在地下室的，这到底是怎么回事？

在与坎贝尔上校的通话中仍然无法得知事情的真相，不过当务之急是先逃离监牢，好在装备有隐形迷彩的OTACON及时赶到，协助Solid成功越狱。脱身后的Solid再次赶往通信大楼，在通信大楼A的顶层，Liquid突然驾驶着武装直升机出现，缺乏装备的Solid只得避其锋芒，利用绳索从顶层速降下来并继续前进。然而在通信大楼B的顶层，“双蛇”再度遭遇，不过与之前不同的是，Solid现在已经有了毒刺导弹……经过一番激战，Solid终于成功将对方击落，伴随着Solid“地狱再见吧！”的喊声，Liquid的直升机撞在了大楼上化为一团绚烂的火球。



不过并没有多少时间给Solid休息，接下来的恶战一场接着一场。在电梯中好容易解决掉埋伏着的四个装备有隐形迷彩的敌方特种士兵，刚出大楼来到雪原后又再次遭遇狙击之狼的伏击。狙击手之间的战斗，没有任何的花哨，生死往往就在一瞬间被定下，这一次，Solid赢了，而狙击之狼也将为此付出她的生命。“我一生都在等待着这一时刻。”临死前的狙击之狼说道，“我是一名狙击手，等待就是我的工作，我之前总是梦想着能够死在这样安宁的地方……请让我获得解脱吧。”出于敬意，Solid满足了对方的要求，而赶来的OTACON只能眼睁睁地看着自己心爱的人永远地长眠在了这片冰雪之地。

“Snake！她为了什么而战？这些恐怖分子为什么而战？我们又是在为了什么而战！？”悲痛中的OTACON问道。“如果我们能够完成这件任务，我

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 源自电影的主角化名 高出镜率的发现号

CASE1 Iroquois Pliskin

这是在MGS2的雷电篇中，Snake伪装成SEAL队员时的化名。奉命执行潜入作战的雷电在刚到达时就看见了Snake的背影，并且在与VAMP的初次对决中被Snake所救，当被雷电问及所属部门时，Snake骗雷电说自己是执行掩护作战的海军陆战队一员，并将"Iroquois Pliskin"这个化名告诉了雷电。



↑这是原形的Pliskin在电影中的造型。

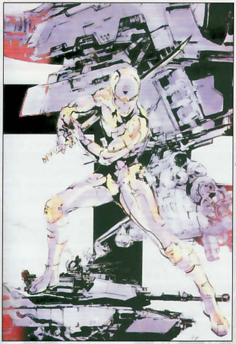
其实"Iroquois Pliskin"这个名字来源于电影《Escape from New York》和续作《Escape from L.A.》中男主角的名字，Plissken。前者讲述的是1997年的纽约已成为一个大监狱，住着一大群无赖疯子，美国总统的座机失事坠落纽约，警察找到一名终生监禁的暴徒，限他在二十四小时内将总统救出，否则注入他身上的药物会自动爆炸……另外，"Iroquois"是印第安语的一种，Pliskin在Iroquois语中的意思就是"响尾蛇"的意思哦。

CASE2 Discovery

Discovery（发现号）是MGS2中Snake篇里那艘油船的名称，由于Ocelot等一伙人的出现，使得RAY不但被抢走、这艘油船也彻底的沉没，美国政府以治理油船造成的环境污染为借口，在此建立了BIG SHELL秘密从事新型METAL GEAR的研发工作。在MGS1中，Snake登陆前乘坐的大潜水艇名字也叫做"U.S.S. Discovery"；此外，上面我们介绍"Iroquois Pliskin"这个名字出处的第2部片子《Escape from L.A.》中的太空船同样也叫做"Discovery"。


↑现实中的"发现号"是极有名的航天飞机。

说到"发现号"，大家最熟悉的应该是美国的那艘航天飞机。作为美国第三架航天飞机的"发现号"是以18世纪美国探险家詹姆斯·库克的小船的名字命名的。其第一次飞行是在1984年8月，共飞行了30次，在太空停留时间为241.95天，完成3808圈绕地球轨道飞行，飞行总距离达1.67亿万公里。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 色情书籍的另类用途 记录游戏中的恶搞

CASE1 色情书籍/BOOK

本来"BOOK"就是"书"的意思，不过在MGS的游戏之中，这些可都是色情书籍。玩过MGS的朋友，相信不用我多说也知道这些书是干嘛使的——将色情书籍扔在敌人巡逻路线必经之路的附近，当其走过来的时候就会被地上的色情书籍吸引注意力，低头观看并将书捡起来，玩家就能够趁其视线被吸引的这段时间绕过去。

虽然用色情书籍吸引敌人注意力这个设定"看上去"好像还蛮合情合理的，不过在现实生活中你真有听说过有哪个特工随身揣上N本色情书籍去执行任务、回来还会说这法子挺有效么？其实在游戏中，相信真会没事用这个手段进行潜入的玩家也是少之又少，偶尔这么玩玩开心一下也就行了，没谁会真的将这个作为进行潜入的常用手段吧？



↑所有的敌兵都好"这个"。

CASE2 照相机/CAMERA

照相机是MGS1代中出现的道具，在1代中，照相机并不是剧情道具，而且其存放的地点就在一开始的武器库旁边，需要先用C4将墙壁炸开进入隐藏的隔间，然后还得有LV6级别以上的卡才能进去。许多朋友第一次玩的时候之所以没能拿到照相机，要么就是因为没找到这个隐藏的隔间，要么就是找到了但由于当时没有LV6的卡、到了游戏末期入手LV6后又忘记或是懒得大老远跑回来了。用这个相机在1代中的特定地点能够拍到42张所谓的"幽灵照片"。



↑在1代中想要拿到照相机需要长途奔袭一番。

在MGS2中新增的数码相机是在Snake篇中拍摄METAL GEAR取证用的。平常游戏时可以随时装备上相机拍下想拍的场景并保存在记忆卡中，而厂商也特意在游戏中的许多小角落里加入了非常有意思的东东，全都找到并拍下来也别有一番乐趣。

KOJIMA BLOG

松花贤和访谈摘要

享受PSP随时对战的乐趣

松花贤和：小岛工作室网络部门管理员，MGO制作人，MPO网络部门管理员。

——前几天，日本版"MGO"运营结束了，您有什么感想吗？

松花■实际上，我们最初对于网络对战运营能够持续一年的自信也没有。但是通过召开竞赛大会，以及对诸多问题的顺利解决，没有想到MPO的人气竟可以持续一年之久。虽然从玩家那里传来"延长运营时间"，但是比起人气慢慢衰退到没有人气时，趁在游戏还拥有人气的时候一下停止运营，可以使玩家和制作方都对制作出下一部游戏产生动力，其中之一就是这回的MPO。实际上，MPO是按照"想在PSP上进行MGS的网络对战"这种想法开始制作的。在家里进行游戏还要和家人争夺电视，但是如果用PSP来进行游戏的话，这就完全是自己的"电视"了。而且在自己的家里玩时还没有插接电线的烦恼，就算外出的时候，也可以通过公众无线LAN服务，如果没有因特网接入，还可以直接拿PSP找旁边的人游戏。

——在MPO中的人气场景和规则是什么呢？

松花■规则中仍然是小队战人气最高，场景的话，差不多玩家都喜欢核弹发射井那一关，之后就是玩家们最热衷的实战模式了。使用自己创造出来可爱的角色进行游戏，这样的玩家相当的多，因为是自己亲手培养起来的角色，所以实战中更有乐趣。

会告诉你的"留下这句话，Solid继续赶往未知的前方。

在通往地下基地的电梯上，曾经教导过Solid战技的米勒教官私下里警告Solid要小心直美博士，她有可能是导致之前几人离奇死亡的幕后元凶。在基地的大仓库里，火神渡鸦拿着他的火神炮正静静地等待着Solid。火箭筒对火神炮，这是一场火力的较量，尽管几乎一直都被对方超强的火力压制着，不过Solid还是抓住了最后的机会……临死前渡鸦告知Solid，之前被他所救的DARPA局长安德森其实是他们的一员"伪装章鱼"假扮的，然而他虽然成功的骗过了Solid，却骗不过死神。"你的一生将伴随着不停的杀戮，他们将会永远纠缠着你不放，让你不得安宁。"说完此话后，渡鸦的身体消失在了风中。

米勒教官再次通知Solid要警惕直美博士，真正的直美早就在中东失踪了，如今这个"直美"很有可能是间谍假扮的，坎贝尔上校得知此事后也一时不知是否真有必要马上将直美博士抓起来。带着越来越大的疑心，Solid赶到了放置着METAL GEAR REX的库房，在控制塔前，他偷听到了屋内Liquid与Ocelot的对话：由于美国政府仍然没有接受他们的要求，所以决定先用核弹攻击苏格兰作为警告；而除了Big Boss的基因和10亿美元之外，还要求一种可以治疗"FOXDIE"的疫苗；之后Liquid提及了他想要重建Big Boss"世外桃源"的梦想。Ocelot在监视器上发现了躲在门外偷听的Solid，但是他并没有说出来，而是与Liquid接着讨论。

OTACON告诉Solid，PAL安全机制作为第一优先级系统，当METAL GEAR的核弹头被激活后可以被PAL终止，反之亦然。还有，Solid事实上已经有了PAL的三把钥匙：所谓"三把钥匙"并不是真的要有三张卡片，Solid得到的那张PAL卡是由记忆金属制作的，它在制作的过程中就已经在不同的温度下分别被定型过，所以Solid只要拿着这张卡片到常温、低温、以及高温三种环境下，就能得到三种不同形态的卡片。正当Solid准备偷窥屋内情形时，Ocelot发现了他并用枪将Solid手中的PAL卡打掉，同时，Liquid的枪也瞄准了正准备将卡片捡起来的Solid……

Solid是死是生？双蛇的对决最终结果如何？之前遇到的种种谜团都即将彻底解开！

To be continued……



新作游戏发售表

Wii上受到较多关注的作品《勇者斗恶龙·剑神 假面女王与镜之塔》已经迎来了发售日，拥有Wii的玩家可以感受一下传统系列在全新操作系统下展现出来的面貌。NDS上也有《洛克人ZX ADVENT》问世，喜爱《洛克人》的玩家不妨留意。其它机种上近期体育类游戏较多，在火热的盛夏玩玩运动游戏，也算是别有一番乐趣。 责编/薯子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
7月12日			
Pop'n Music14 FEVER！	ポップンミュージック14 FEVER！	RAG	KONAMI
秋之回忆 #5 重演	Memories Off #5 アンコール	AVG	KID
IZUMO零 横滨妖魔绘卷	IZUMO零 横濱あやかし絵巻	RPG	SUCCESS
7月17日			
NHRA短程拖车赛 冠军杯倒计时	NHRA：Countdown to the Championship	RAC	Valusoft
吉他英雄 摇滚80年代	Guitar Hero：Rocks the '80s	RAG	RedOctane
热击网球	Hot Shots Tennis	SPG	SCE
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
英式橄榄球08	Rugby 08	SPG	EA
7月19日			
交响情人梦	のだめカンタービレ	ETC	BANPRESTO
少年阴阳师 展翅回天	少年陰陽師 翼よいま、天へ还れ	RPG	角川书店
战国BASARA双重套装	战国BASARAダブルパック	ACT	CAPCOM
实况POWERFUL职业棒球14	实况パワフルプロ野球14	SPG	KONAMI
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
乐园Stories	まほろばStories	RPG	Dimple
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姫斬鬼行 -剑の卷-	ACT	Nine's fox
一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	ACT	MMV
月面兔兵器米娜 两个PROJECT M	月面兔兵器ミーナ -ふたつのPROJECT M-	AVG	IDEA FACTORY
海滨弹子14风云与大海IN冲绳	パチパラ14风と云とスーパー海IN冲绳	RPG	IREM
KOF极限冲击A规则	KOFマキシマムインパクト レギュレーション"A"	FTG	SNK PLAYMORE
大都技研公式弹子模拟 震动 II	大都技研公式パチスロシミュレーター シェイク II	TAB	PAON
合金装备20周年纪念 合金装备·素利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
7月31日			
哈利·波特合集	Harry Potter Collection	AVG	EA
世界冠军杯纸牌	World Championship Cards	TAB	Crave
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
J联盟胜利十一人2007 俱乐部冠军杯	Jリーグウイニングイレブン2007	SPG	KONAMI
8月9日			
翡翠水滴 绯色的欠片2	翡翠のしずく 绯色の欠片2	AVG	IDEA FACTORY
xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话	xxxHOLiC -四月一日の十六夜草话-	AVG	MMV
SIMPLE2000 THE生存游戏2	SIMPLE2000THEサバイバルゲーム2	ACT	D3 Publisher
★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	FF12 インターナショナル/ディアック ジョブシステム	RPG	SQUARE ENIX
8月14日			
德国巡回保龄球赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It！	RAG	Disney
模拟小镇2	Metropolismania 2	SLG	D3 Publisher
8月22日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
8月23日			
★战国无双2 猛将传	战国无双2 猛将传	ACT	KOEI
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
养育犬福 茁壮成长	すくすく犬福 もっとすくすく	PUZ	Compile Heart
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
妖鬼姬传 魔怪幻灯话	妖鬼姫传 あやかし幻灯话	AVG	IDEA FACTORY
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ -キミの歌がとどいたら-	AVG	Interchannel
Palais De Reine	パレドウレーヌ	AVG	Interchannel
水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！俺のかぶき町日记	ACT	NBGI
狂热节拍 II DX13 DistorteD	ビートマニアDX13 DistorteD	RAG	KONAMI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黑き记忆	FTG	MMV
9月3日			
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
暴力金属赛车	Earache Extreme Metal Racing	RAC	Metro 3D
9月4日			
EyeToy：Play3	EyeToy：Play3	ACT	SCE
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
超级皮卡	Super PickUps	RAC	XS Games
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月6日			
鬼火	ウィル・オ・ウィスプ	AVG	IDEA FACTORY
七色糖果Pure！	なないろ★ドロップス Pure！	AVG	Media Works
9月13日			
死角侦探 空之世界Thousand Dreams	死角探偵 空の世界 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
9月18日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI：3 Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
2007年发售预定			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO

Wii

中文名	原名	类型	厂商
7月12日			
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	SQUARE ENIX
7月19日			
实况POWERFUL职业棒球Wii	实况パワフルプロ野球Wii	SPG	KONAMI
桃太郎电铁16 北海道大移动之卷	桃太郎电铁16 北海道大移动の卷	TAB	HUDSON
7月26日			
机动战士高达MS战线0079	机动战士ガンダムMS战线0079	ACT	NBGI
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	ARC SYSTEM
噗哟噗哟	ぷよぷよ！	PUZ	SEGA
Dewy's Adventure 水精灵伊的大冒险	Dewy's Adventure水精デューイの大冒险	ACT	KONAMI
拼图解谜 今天的WANKO	ジグソーパズル きょうのわんこ	PUZ	HUDSON
马里奥聚会8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
章鱼气泡	しゃるうぃ☆たころん	PUZ	Compile Heart
7月30日			
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
7月发售预定			
异形症候群	Alien Syndrome	RPG	SEGA
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
新·中华大仙 麦克尔与明明的冒险	新・中华大仙 マイケルとメイメイの冒险	STG	STARFISH SD
8月7日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It！	RAG	Disney
8月27日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3：Corruption	STG	任天堂
狂欢节	Carnival Games	ACT	Global Star
8月28日			
太空站大亨	Space Station Tycoon	SLG	NBGI
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月发售预定			
台球聚会	Pool Party	SPG	SouthPeak
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
经典弹珠 威廉姆斯典藏版	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
9月11日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms：Double Time	FPS	Ubisoft
9月20日			
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
9月24日			
军队战争2	Battalion Wars 2	ACT	任天堂
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution：Hottest Party	RAC	KONAMI
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
2007年发售预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双Wave	战国无双Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
灵魂能力 传说	ソウルキャリバー レジェンズ	ACT	NBGI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黑き记忆	FTG	MMV
发售日未定			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX

PS3

7月16日			
全职橄榄球2K8	All-Pro Football 2K8	SPG	2K Sports
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
视觉创造	EyeCreate	ETC	SCE
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
8月2日			
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
8月14日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月21日			
幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	Ubisoft
8月23日			
山佐Digi世界SP 弹子战国无双	山佐DigiワールドSP パチスロ战国无双	TAB	YAMASA
8月28日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月30日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
9月4日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月18日			
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
滑板	skate	SPG	EA
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM

XBOX360

7月10日			
仙女计划	Project Sylpheed	STG	SQUARE ENIX
7月16日			
全职橄榄球2K8	All-Pro Football 2K8	SPG	2K Sports
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月发售预定			
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
8月2日			
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	THQ
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
神人	Too Human	AVG	Microsoft
8月21日			
生化冲击	Bio Shock	RPG	2K Games
8月27日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
8月发售预定			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
10月2日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月发售预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

7月12日			
商务能力DS系列 魅力改革	ビズ能力DSシリーズ 魅力改革	ETC	KOKUYO
洛克人ZX ADVENT	ロックマンゼクス アドベント	ACT	CAPCOM
饲养、对话、开始吧！怪物农场DS	かいてしゃべってはじめよう！モンスターファームDS	SLG	TECMO
西游记 金角・银角的阴谋	西游记 金角・银角の阴谋	ACT	D3 Publisher
闪耀革命 觉醒！偶像女王	きらりん☆レボリューション めざせ！アイドルクイーン	AVG	KONAMI
摇摆的小水滴 迷宫之森的动物们	ぷるるん！しずくちゃん めいろの森のどうぶつたち	ACT	MMV
虫图鉴DS 寻找、调查昆虫吧	虫图鉴DS 虫をさがそう、しらべよう	ETC	SPIKE
加油 我的管家日记	がんばる私の家计ダイアリー	ETC	任天堂
算盘DS	そろばんDS	ETC	Four Winds
7月19日			
化妆天堂	コスメちっく☆パラダイス	AVG	Global A
玉桂狗小白 旋转甜蜜乐园	シナモンボール くるくるスイーツパラダイス	TAB	Rocket Company
侦探神宫寺三郎 古之记忆	侦探神宫寺三郎 -いにしえの记忆-	AVG	Arc System
调酒师DS	ソムリエDS	ETC	EA
发条武士	ぜんまいざむらい	ETC	元气
甲虫王者 超级收藏	甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	TAB	SEGA
火影忍者疾风传 最强忍者大结集5	NARUTO疾风传 最强忍者大结集5	ACT	TOMY
幽默训练DS	アルキメDS	ETC	SKIP
星之炸弹人的奇迹世界	スターボンバーのミラクル★ワールド	AVG	HUDSON
7月26日			
做朋友吧！魔法交换日记	ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
商务体验DS系列 创业之路 饮食	ビズ体验DSシリーズ 起业道 饮食	ETC	KOKUYO
7月27日			
美妙世界	すばらしきこのせかい	RPG	SQUARE ENIX
8月9日			
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	SLG	NBGI
8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
8月30日			
ONI零 战国乱世百花缭乱	ONI零 战国乱世百花缭乱	AVG	Compile Heart
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
发售日未定			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

PSP

7月26日			
捉猴 群猴大作战	サルゲッチュ！サルサル大作战	ACT	SCE
合金装备20周年纪念 合金装备・索利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
游戏王Duel Monsters GX 双重之力2	游☆戏☆王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	TAB	KONAMI
心之交响Portable	for symphony with all one's heart	AVG	TAKUYO
8月2日			
极魔界村 改	极魔界村 改	ACT	CAPCOM
大家的高尔夫球场Vol.2	みんなのGOLF场Vol.2	SPG	SCE
8月9日			
狂野历险XF	ワイルドアームズ クロスファイア	RPG	SCE
将棋强化 激指 定迹道场	将棋が强くなる 激指 定迹道场	TAB	Mainichi
8月23日			
龙骑士的咏叹调 直至龙眠	ドラグナーズアリア 龙が眠るまで	RPG	日本一
9月13日			
★核心危机 最终幻想VII	クライシス コア・ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月27日			
怪盗杏Portable	怪盗アプリコット ポータブル	AVG	TAKUYO
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
超能交错	REZEL CROSS	RPG	SCE
11月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
2007年发售预定			
雪PORTABLE	SNOW PORTABLE	AVG	PROTOTYPE
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

最速时间 购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 9月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 新超级马里奥兄弟小情景

随机获取任意一款



5名

② 新超级马里奥兄弟蘑菇毛绒

随机获取任意一款



3名

③ 凉宫春日SOS团炫银项链



10名

④ 战国BASARA 真田幸村 伊达政宗 手机挂饰

随机获取任意一款



11名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴

随机获取任意一款



11名

⑥ 死神/Fate 个性颈链

随机获取任意一款



10名

⑦ 反逆的路鲁修/双层时尚颈链



10名

208期中奖名单

1 等奖：山东省/曲涛

2 等奖：内蒙古/张凯、广西/苏彦、广西/王剑、上海市/邓街、广东省/许剑峰、重庆市/杨博仲、北京市/杜王进、四川省/周凯文、湖北省/唐旭、河北省/钟浩

3 等奖：贵州省/张梦洁、福建省/也口、海南省/符祥勋、上海市/梁兴华、广西/张舒倩、安徽省/汪潇、广东省/许远光、黑龙江/王臣薪、上海市/李家程、四川省/李源、广东省/林燕东、沈阳市/闫石、江西省/江航、河南省/吴徽松 、 北京市/冀东、山东省/陆政、上海市/徐丽娴、上海市/余中文、辽宁省/李鑫、广西/张明杰

4 等奖：河北省/王鹏、上海市/林吉米、上海市/丁超、湖北省/姜喃、北京市/侯晋鑫、四川省/曾科、广东省/张弘毅、辽宁省/郭天野、江苏省/刘雪飞、浙江省/绳仕杰

5 等奖：黑龙江/孙睿、河北省/高涛、安徽省/叶达明、河北省/赵腾飞、贵州省/文博

6 等奖：北京市/何纪元、河北省/庞巍康、北京市/卜申、北京市/汪思雨

7 等奖：北京市/张歆、天津市/杨雨生、北京市/李震、天津市/刘君、北京市/李龙、北京市/张延祚、湖南省/匡正华、北京市/曹盈、北京市/杜京、北京市/赵安然

中国电玩榜中奖名单

羽翼挂包：上海市/王恺、北京市/高岩

龙珠z：广东省/刘高颖

火影随身包：山东省/于海龙、广东省/谢隽



所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.2
15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan
机战W
全剧情话本
连载开始
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
7月17日
万众期待震撼上市
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第三辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动！
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送